

Etherne

Etherne

Elwin Charpentier

La BAP éditions

www.labap.com



L'ÉQUIPE D'ETHERNE

AUTEUR

Elwin Charpentier

ILLUSTRATEURS

Alexis Girondengo

(Pages 14, 17, 23, 31, 37, 41, 47, 48, 53, 56, 63, 77, 85, 94, 104, 113, 114, 123, 130, 140, 143, 159, 164, 191, 202, 219)

Bastien Trévit

(Pages 44, 64, 73, 79, 93)

Olivier Garidel

(Pages 20, 21, 24, 27, 28, 58, 61, 72, 86, 88, 118, 148, 153, 169, 181, 197, 199, 201)

Jacques Clavreul (Carte)

Pascal Quidault (Couverture)

Laurent Duputel (Eléments de maquette)

ainsi que des gravures libres de droit.

MAQUETTISTES

Pierre et Caroline Saminadin

RELECTEURS

Bartaback, Cédric «Sethmès» Chaillol, Clémence Caron, François Bilem, Frédéric Ehretsmann,
Jean-Bastien Riffon, Jean-Gabriel Mollard, Jérôme «Loludian» Barthas, Jérôme Tromparent,
Laurent «Nico du dème de naxos» Duquesne, Marjolaine Patti, Mathieu Herry,
Olivier Garidel, Thomas Ploteau.

TESTEURS

Caroline Saminadin, François Bilem, Frédéric Ehretsmann, Frédéric Henrot, Mathieu Herry, Mickaël
Cheyras, Nicolas Killing, Olivier Garidel, Paul Barrett, Philippe Saugier, Pierre Saminadin, Stéphane
Rosset, Thomas Ploteau.

WEBMESTRES ET CONCEPTEURS DU SITE D'ETHERNE

<http://etherne.jdr.free.fr/>

Philippe Sauger et Mathieu Herry

REMERCIEMENTS

A tous mes collaborateurs cités ici pour leurs idées, leurs efforts ou leur patience, qu'ils en soient
mille fois remerciés, en particulier à Fred, Pierre et Caroline ; à François Bilem fondateur de la BAP,
Guy François Evrard, ma patiente famille et Marjolaine ; l'Archiminou, Empereur des milles litières ;
Sofiène Boumaza pour ses bons conseils et aux muses de l'Imaginaire.

Etherne est un jeu d'Elwin Charpentier édité par La BAP

Imprimé en France par Doc en ligne.

ISBN : 2-9526001-0-4

© 2006 — Tous droits réservés

AVANT PROPOS

J'ai commencé à écrire *Etherne* après ma licence d'histoire. J'avais découvert la fin de la République romaine, remplie d'intrigues, de luttes internes et de conflits avec des peuples lointains.

Plus que toute autre, la période était fondatrice. Sur toutes ces civilisations en lutte pour leur survie ou la domination, une allait triompher et devenir le fondement culturel et politique de l'Europe pour plusieurs siècles.

Et si à ce moment crucial où des mondes différents se sont rencontrés le résultat avait été différent ? Serions-nous Celtes, Perses ? Sacrifierions-nous des esclaves au lieu de dresser le sapin pour Noël ?

Et si nous pouvions revenir à ce carrefour de l'Histoire ? C'était une de mes premières envies en écrivant ce jeu. Revoir toutes ces civilisations aux valeurs bien différentes se mélanger, secouer le tout et voir le résultat. Goûter au plaisir du voyage dans le temps et l'espace, voguant vers les royaumes d'Orient ou les profondes forêts du Nord. Montrer des sociétés différentes, ni meilleures ni pires que les autres.

Mais *Etherne* n'est pas non plus un jeu historique ou intellectuel : l'Histoire est déjà écrite et ne laisse pas de place aux nouveaux héros. L'Histoire a aussi ses contraintes. Elle est complexe, ardue, parfois ennuyante. Et pour tout dire, faire quelque chose de crédible historiquement aurait pris plusieurs années pour un résultat inaccessible, y compris sans doute par les auteurs ! Aussi je n'ai

voulu retenir que ce qui m'intéressait et j'ai simplifié beaucoup d'aspects. Pour que le voyage soit plus surprenant, j'ai aussi ajouté une dose légère de fantastique, j'ai transformé des civilisations, inventé et réinventé certaines. Ce n'est pas un jeu historique.

Tant et si bien que l'univers que vous avez dans les mains a une vie et un caractère propres. *Etherne* n'est pas Rome. Le pays du Fleuve s'est beaucoup éloigné de l'Égypte antique etc.

Il y a toujours une base connue sur laquelle les joueurs peuvent s'appuyer pour découvrir l'univers : des jeux du cirque, de grandes familles de sénateurs en concurrence, une civilisation brillante, par exemple.

Et il y a aussi l'inconnu, l'apport de ce jeu qui reste tout à découvrir au fur et à mesure des enquêtes et des voyages : la lutte entre le Mysticisme et la Raison, des traditions et des philosophies variées, une Histoire qui reste à écrire. Les personnages auront leur place à y prendre et participeront à ces grandes évolutions. Qui sait s'ils ne finiront pas par devenir consuls de la République ou grand pontife du temple de Saturne ?

Le résultat est là, sous vos doigts. Ne sentez-vous pas les pages qui palpitent au son des complots ? Les paragraphes qui se rangent en cohortes ? L'encre sacrifiée sur l'autel de l'imaginaire ?

Continuez votre lecture, entrez dans la grande cité d'*Etherne* et continuez avec elle une histoire semblable et différente au cœur d'une antiquité alternative...



SOMMAIRE



L'équipe d'Etherne	4	Avant propos	5
------------------------------	---	------------------------	---

PREMIÈRE PARTIE : UNIVERS

La République d'Etherne	11	Les Terres Intérieures	75
Présentation	11	Cartago	75
La vie quotidienne	15	Les côtes du continent noir	79
Les lieux	29	Le pays du Fleuve	80
Les acteurs	40	L'empire sassanide	82
Les alliés de la République	51	Les cités d'Achée	85
Les Terres Chevelues	51	Les Terres Incultes	91
Artésia	65	La Pannonie	91
L'Irdie	71	Légendes et terres lointaines	92

DEUXIÈME PARTIE : RÈGLES

Principes de fonctionnement	99	Combat	121
Lancer de dé et jet critique	99	Déroulement général du tour	121
Jet de compétence et d'attribut	99	Vaincre son adversaire	123
Duels de compétences	100	Techniques de combat	126
Duels d'attributs	100	Règles d'armes spéciales	128
Duels attribut/compétence/difficulté	100	Guérison et maladies	129
Jets de Fortune	100	Guérison	129
Appel aux dieux	100	Maladies	132
Arrondis	100	Troubles psychologiques	133
Création de personnages	101	L'ascension	137
Concept	101	Le choix des potestas	138
Création technique	106	Catégorie de potestas	138
Compétences	111	L'expérience	145
Filouterie	111	Comment gagner des points d'expériences	145
Guerre	112	Comment gagner des points de renom et d'influence	146
Science et artisanat	114	Augmenter ses attributs	146
Société	117	Augmenter ses compétences	146
Voyage	119	Augmenter ses autres scores	146
Spécial	120		



SOMMAIRE



TROISIÈME PARTIE : MYSTICISME ET RAISON

Les deux vérités d'Etherne	148	Trouver une explication logique	172
Le panthéon d'Etherne et ses adeptes	149	Blocage mental	172
Appeler les pouvoirs des dieux	149	La rhétorique au service de la Raison	173
Diane	152	Gagner et perdre des points de Foi et de Vérité	173
Dionysos	155	Le commun des mortels	175
Euphébius	158	Signes des dieux et hasards du monde	176
Hermès	162	Définir les phénomènes troublants	176
Saturne	167	Intensité des phénomènes troublants et réactions	176
Le triomphe de la Raison	171		
Jouer un défenseur de la Raison	171		
Réagir à un phénomène mystique	171		

ANNEXES

Équipement	181	Lexique	216
Une belle domus latine	186	Chronologie	218
Archétypes	188	Résumé des règles de combat	220
Bestiaire	196	Feuille de civilisation	225
Partie du maître de jeu	203	Feuille de personnage	226
Inspirations	215		



PREMIÈRE
PARTIE

UNIVERS

LA RÉPUBLIQUE D'ÉTHERNE

LES ALLIÉS DE LA RÉPUBLIQUE

LES TERRES INTÉRIEURES



PRÉSENTATION

La flèche vola haut dans le ciel, loin au-dessus de la mêlée. Le mercenaire sassanide qui l'avait tirée avait longuement préparé son tir et des années d'expérience avaient rendu son bras sûr. L'officier latin qui commandait la patrouille ne l'avait pas vu venir. Toute son énergie était alors dans sa voix, qui, puissante, mugissait des ordres à ses hommes. Il ne s'était pas attendu à cette embuscade, en plein dans les vallées encaissées et broussailleuses de l'Achée. Une trêve avait été conclue la veille.

La pointe de fer barbelée plongea droit vers le col du vétéran et s'enfonça profondément dans sa chair.

L'horizon bascula autour de l'homme. Son regard plongea vers le ciel tandis que son corps tombait lourdement sur le sol. La bataille et ses hurlements, les bruits des glaives sortis des fourreaux, tout lui devenait terriblement distant, comme assourdi... Le regard fixe, il ne voyait déjà plus ce qui l'entourait. Son esprit franchit les portes de la mémoire et plongea loin dans son passé. Si un jour il devait savoir qui il était, ce serait enfin aujourd'hui, alors qu'Hadès l'appelaient dans son gris royaume.

Il se revit enfant, courant dans le forum Claudius à Etherne. Ses sandales claquaient à toute vitesse sur le sol, laissant derrière lui à bout de souffle un esclave de sa maison. Il n'avait pas alors voulu manquer le défilé des premières cohortes victorieuses en Pannonie. Innocent, il avait admiré les armures brillantes, les trophées exotiques, l'air martial et viril des légionnaires et la pompe des officiers en grand uniforme.

Pour ses seize ans, son père l'avait amené à un grand débat politique sur le forum entre deux avocats latins et un précepteur achéen. Son esprit avait été excité et enthousiasmé par l'idéal républicain et la justice sociale que promettait sa cité aux peuples étrangers. Il avait ensuite étudié la rhétorique chez un maître artésien, un vieil homme débonnaire à la barbe bien coupée, qui lui avait appris à se méfier des apparences.

Pas assez. Comme son père le lui avait destiné, il devint tribun militaire. Il avait voulu se battre pour un idéal et il en découvrit sa face sombre. Les guerres cachaient bien trop souvent des intérêts privés, basement pécuniaires. Son sang et celui de ses hommes ne pesaient pas lourd dans la balance contre quelques kilos d'or. Sa magnifique capitale, aux milles places et aux temples magnifiques, poussait sur des cadavres. Des hommes de justice se battaient et mourraient en silence, alors que le fourbe et le traître s'enrichissaient et étaient donnés en exemple.

Qu'aurait-il pu y faire ? Voilà des années qu'il y réfléchissait. Fallait-il combattre le mal par le mal ? Certains voulaient établir un pouvoir fort, une dictature qui punirait les ambitieux profiteurs du système et récompenserait les justes. D'autres affirmaient que la République était toujours forte et que la corruption pouvait être vaincue par la justice.

A lui militaire, il lui restait d'innombrables tâches. Les ennemis semblaient se masser aux portes des terres latines. L'oriental royaume d'Antiochos, aux salons plongés dans les odeurs confusément mélangées des encens et du foudre, intriguait discrètement contre l'influence d'Ethere. Les comptoirs des Cartagues, ces





marins esclavagistes, constellaient la Mer Intérieure et faisaient même trembler les puissantes compagnies commerciales latines. La lointaine Pannonie, aux forêts obscures et aux hommes aussi féroces que les bêtes, était une province dangereuse, où les légionnaires mourraient vite une fois seuls.

Plus que jamais, alors que la peur engendrait la violence et la violence engendrait la peur, son pays avait besoin de lui. Malgré toutes les désillusions, il voulait encore croire à la République idéale pour laquelle il était en train de mourir.

L'obscurité se dissipa devant ses yeux, lentement déchirée par un rayon de lumière pure. Au-dessus de lui se penchait un visage pâle aux joues creuses et aux yeux ternes. Était-il arrivé dans le gris-monde ? La sensation du sang poisseux et chaud sur sa poitrine lui montra qu'il n'en était rien. L'homme aux joues creuses lui fit un discret sourire.

- Te voilà revenu d'entre les morts, tribun. Remercies mon maître, Hadès, roi du gris-monde et écoutes bien les raisons de sa clémence...

Quel était ce nouveau mystère ? Un flamine initié d'Hadès, ici, pour le sauver ? Cela en était trop pour l'officier, qui sombra à nouveau dans l'inconscience, bercé par les incantations du prêtre...

Situation générale d'Etherne

Etherne est une grande cité antique, construite entre la mer et la montagne. Depuis des siècles, elle a commencé une lente transformation qui l'amène à s'étendre de plus en plus loin. De cité, elle est devenue Nation. De Nation, deviendra-t-elle empire ? Ses habitants, entrepreneurs, pragmatiques, se rendent compte qu'ils sont entourés de nombreuses autres civilisations. Chacune a sa langue, ses traditions et son mode de pensée. Chacune a son architecture, ses artistes, ses maîtres. Et chacune a ses ambitions propres.

Le choc des cultures n'est pas toujours évident. L'homme commence toujours par évaluer la force de son adversaire avant de lui adresser la parole. Etherne s'est battu plusieurs siècles contre les fiers Chevelus, avant de découvrir leur valeur comme alliés. Et aujourd'hui, comme ses frontières se sont encore éloignées, de nouveaux voisins sont apparus. Les riches et lointains Sassanides semblent pacifiques, même si la taille de leur empire inspire la prudence. Les Cartagues, ces marins esclavagistes, sont beaucoup plus agressifs. Est-ce parce que leur succès est similaire à celui des Latins qu'il en devient insupportable ? Leurs nef sillonnent la mer en tout sens, chargées de marchandises. L'Achée, vieille voisine, est remplie de promesses contradictoires. Des philosophes y proposent une autre manière de voir le monde, tandis qu'une partie de la noblesse construit une civilisation de plaisir des sens. Les rigoureux Irdiens y affûtent leurs armes et refusent tout contact avec l'extérieur.

Plus que des changements politiques, il semble que le principal enjeu soit en fait la conception du monde : sur toutes les civilisations en présence, l'une d'elles imposera-t-elle ses schémas de pensée à toutes les autres ? Il n'y aurait alors plus qu'une seule vérité, plus qu'une seule voie. Ainsi, à l'ombre des grands temples, les initiés se réunissent pour discuter de l'influence croissante de la Raison. Plus les précepteurs artésiens sont nombreux, plus la présence des dieux semble reculer.

La grande cité d'Etherne arrive à un double moment de transition. Il lui faut vaincre une épreuve physique, celle de sa survie et de son expansion, ainsi qu'une épreuve spirituelle : choisira-t-elle de suivre la voie de la Raison, terne et efficace ou celle du mysticisme, qui remplit les vies de sens, mais peut plonger les gens dans l'obscurantisme ?

Histoire et légendes de la cité d'Euphébius

« Il y a sept siècles, aux origines, Etherne n'était qu'une grande vallée fertile et parcourue par les eaux du grand fleuve Neptune. C'est là qu'Euphébius décida d'installer son peuple. Il en chassa les anciens occupants, les ancêtres des Palestins, et fit bâtir Etherne. Puis il repartit dans les Terres Intérieures subtiliser les secrets des autres peuples.

Mais même notre habile et rusé dieu n'avait pas prévu le retour des Palestins. Alors que notre cité n'était pas encore achevée, ils revinrent en force réclamer leurs terres et nombre de batailles s'en suivirent. Ils finirent par vaincre, trop nombreux et mieux préparés. Une monarchie sanguinaire s'installa sur notre province; nos femmes et nos enfants furent mis en esclavage pendant que les hommes étaient abattus. On raconte que le roi palestin, Tarquin le superbe, n'était autre qu'un ogre tant sa soif de sang était immense. C'est le retour d'Euphébius qui provoqua la révolte et permit à notre peuple de s'arracher à la tyrannie Palestine. »

Androsius Cautus, Précepteur à Etherne.

Comment est née la cité d'Etherne et comment est-elle arrivée à cette puissance ? Le chemin fut pavé de guerres et d'épreuves que la ville d'Euphébius a su surmonter.

La légende raconte que la cité fut fondée il y a sept siècles par le dieu Euphébius. Il y amena son peuple, les ancêtres des Tarquins, et en chassa les anciens occupants vers le Nord qui allait devenir la Paleste.

Les limites ancestrales de la cité furent déterminées en traçant un sillon du Neptune jusqu'aux limites du marécage de la Méduse. Pendant plus d'un siècle, le pays se développa et la population devint prospère. Pas assez, néanmoins, pour



empêcher le retour des Palestins sur leurs terres natales. Etherne passa sous leur domination pendant cinquante ans, durant une période sombre qu'on appelle aujourd'hui la monarchie tarquaine. Les Palestins imposèrent leur roi, Tarquin le superbe, un homme cruel et dispendieux dont le souvenir hante encore les cauchemars des Républicains. Les légendes les plus folles courraient sur lui, de celle d'ogre sanguinaire à sa nature androgyne. Il se fit construire au centre de la cité un immense palais dont on peut encore voir les ruines aujourd'hui.

Une puissante révolte populaire soutenue, dit-on, par Euphébius lui-même permit de repousser les envahisseurs dans leur pays. Le cruel roi disparut sans qu'on sache s'il avait été tué. Après ce traumatisme du règne du roi Tarquin, on raconte enfin qu'Euphébius rapporta d'Achéé le secret de la démocratie aux sages de la cité. La République d'Etherne naquit ainsi en 194 après sa fondation, avec l'obsession de ne jamais renouer avec la monarchie. La marque de ces années resta si forte que les autres peuples vinrent bientôt à appeler les habitants d'Etherne, ironie du sort, les Tarquins.

L'extension de la cité fut alors rapide. Aux alentours de 300 ans après sa fondation, sa position centrale dans la péninsule latine et au cœur de la Mer Intérieure en fit déjà une riche place marchande. Les Tarquins ont plus le pied terrestre que marin. Leur influence se développa surtout vers l'intérieur des terres, aux dépens du port fluvial. Leur pari se montra momentanément payant. Chez leurs voisins, la guerre faisait rage : les tranquilles villages des Apenins subissaient les raids répétés des pirates de la petite Corne, la pointe de la péninsule latine. Etherne monnaya son aide aux paysans apeniens et entra en guerre contre les cités cornii. Le système de conscription d'Etherne et la connaissance des arts de la guerre, volée par Euphébius, finirent par lui donner l'avantage. Au fur et à mesure toutes les cités ennemies se rendirent ou se rangèrent aux côtés des Tarquins.

Les Apeniens, épuisés par le conflit et endettés auprès de la grande cité, finirent par être absorbés par cette dernière. En 412, tout le Sud de la Corne était sous protectorat d'Etherne. Seule restait sur le chemin de l'armée tarquaine sa vieille ennemie, la Paleste. En 461, sous prétexte d'une dispute de berger, commença l'humiliante « guerre de la chèvre » où les cités du Nord, peu préparées, furent écrasées par les légions d'Etherne. Il semblait désormais que toute la péninsule était sous le contrôle de la grande cité. Le Sénat exulta et redistribua les terres à sa clientèle. Les bénéfices de la guerre permirent de faire construire les premiers grands ensembles monumentaux tarquins. La société latine fut désormais bien structurée et comprit la plupart de ces institutions actuelles, comme les temples, le système électoral et les grandes familles sénatoriales.

C'est aussi à cette période que les Latins découvrirent les mystères de la philosophie artésienne. Des précepteurs achéens commencèrent à arriver

discrètement dans la cité et furent écoutés avec attention lors de leurs allocutions sur les forums. Ils apportèrent avec eux une part de la culture de l'Achéé, comme l'architecture et la rhétorique. Etherne prit pleinement conscience de l'importance du monde extérieur et commença timidement à développer son activité maritime. Des marins latins ramenèrent de l'Orient un nouveau dieu, qui devient l'Hermès latin. Un contact plus désagréable se produisit également, avec de lourdes conséquences.

Depuis 480, les Latins, les habitants de la péninsule sous l'autorité d'Etherne, commençaient à rencontrer les Cartagues. Il s'agit d'un peuple de marins qui habite toujours sur les côtes du continent noir, presque en face de la Corne. Les escarmouches se multiplièrent rapidement, car les Cartagues venaient enlever les habitants des côtes pour les vendre comme esclaves. Etherne, pour défendre ses intérêts, envoya les marins cornii contre l'ennemi. Les raids finirent par s'arrêter au bout de cinq ans, mais le tribut de la guerre fut lourd. En récompense à leur fidélité, les cités de la Corne demandèrent en 501 à ce que leur statut soient revus comme celui d'alliés et non plus de sujets. Elles réclamèrent que leurs terres, enlevées par Etherne lors des précédentes guerres, leur soient rendues. La grande cité leur opposa un non ferme qu'elle souligna en rasant Astinsi, la cité la plus virulente. L'ensemble de la Péninsule se souleva alors, à la grande stupefaction des sénateurs d'Etherne trop arrogants. Les anciennes colonies levèrent des troupes et décidèrent de faire tomber la capitale.

Cet affrontement fut avant tout une véritable guerre civile, car de nombreux Tarquins s'étaient établis dans toutes les provinces et des habitants de la péninsule s'étaient installés à Etherne par milliers. Les frères luttèrent contre les frères et le conflit fut d'une rare cruauté. Au fur et à mesure des combats, des revers et des alliances, Etherne fut finalement assiégée. Seul un retournement de dernière minute, une trahison chez les coalisés, permit l'établissement d'un statu-quo. Ereintés, tout comme leurs adversaires, les sénateurs décidèrent de trouver un accord pacifique. La citoyenneté latine fut accordée à toutes les cités qui rendraient les armes et une partie des terres fut redistribuée. Les habitants des colonies devinrent donc les égaux des Tarquins. Tous acceptèrent, sauf la Paleste, qui désirait l'anéantissement de la capitale. Elle continua seule le combat pendant encore cinq ans, avant d'être envahie à son tour. Sa capitale fut rasée et sa population mise en esclavage. En 525, la péninsule fut pacifiée et le Sénat réformé pour pouvoir accepter les sénateurs de toute la péninsule latine. La guerre agricole était finie et la République venait à nouveau de changer de visage.

L'influence d'Etherne commença dès lors à s'étendre hors de la péninsule. Les artistes et les artisans achéens furent de plus en plus nombreux





à venir dans le pays et de nombreuses ambassades partirent vers tous les pays de la Mer Intérieure. Les compagnies de publicains virent leur influence se développer, alors que le prélèvement des impôts dans certains comptoirs des îles du Cyclope leur était accordé. Les Latins dressèrent aussi leurs premières colonies en terre chevelue, dans le Sud du pays. C'est une province fertile, au climat agréable. Nombre de riches propriétaires se firent construire là-bas des maisons secondaires et y plantèrent des hectares de pieds de vignes. Cette occupation progressive fut pour certains nobles de ces terres une provocation, qu'ils firent payer aux Latins un peu plus tard.

La cité d'Euphébius se développa en même temps de manière impressionnante. Elle déborda de ses premiers remparts et devint la deuxième ville des Terres Intérieures. L'urbanisme des rues était encore assez anarchique, surtout dans les faubourgs de la cité. Au centre, en revanche, de

nouveaux temples toujours plus grands et plus beaux se mirent en chantier. Des ouvriers accoururent de toutes les Terres Intérieures pour participer aux chantiers. Il sembla que la République se tournait maintenant plus vers le commerce que vers la guerre pour s'enrichir. Le destin en décida autrement : en 579, surprenant tout le monde, le chef chevelu Aementhor s'empara de la cité après une campagne éclair. Il pilla la capitale et ses temples et enleva de nombreuses femmes latines. Enfin, il repartit tranquillement dans ses terres. Les sages latins prirent bien note de ces événements et la capitale fut fortifiée en conséquence sous le consulat de Metellus. L'armée fut à son tour réformée sous l'autorité du consul Marius, un ancien militaire réputé. Aementhor mourut assassiné quelques années plus tard, au grand soulagement des Latins.

Le problème des colonies latines du sud des Terres Chevelues n'en fut pas résolu. Elles firent de plus en plus souvent face aux Cartagues, qui étaient à la fois de bons marchands et de bons navigateurs. Ces derniers voulaient notamment faire main basse sur les débouchés des routes commerciales chevelues. Elles permettaient d'obtenir de nombreux métaux précieux, du bois à profusion et des produits d'artisanat. Les occasions d'expansion économique échappèrent de plus en plus à Etherne au profit de Cartago. La tension monta petit à petit entre les deux capitales. Les alliances se multiplièrent et la cité d'Euphébius assura ses arrières en se rapprochant d'Artésia, en Achée.

En 641, les Cartagues fondèrent un comptoir dans le Sud des Terres Chevelues. Les Latins dépêchèrent aussitôt un corps expéditionnaire pour raser le site, ce qu'il fit avec succès. Mais un imprévu malheureux vint gâcher la joie des sénateurs. Cartago s'était alliée en secret avec une des puissantes tribus chevelues du Sud, celle de l'Orme sacré. Par jeu de familles et d'alliance, une véritable fédération de tribus entra en guerre contre Etherne et menaça ses colonies. La guerre chevelue venait de commencer.

Cartago, discrètement, se retira du conflit sur les trois premières années. Car l'affrontement prit une allure de guerre totale. Les combattants chevelus ne faisaient pas de quartier et, en représailles, les troupes latines incendièrent et massacrèrent cités et populations civiles. Les pertes se comptèrent de chaque côté en dizaines de milliers de personnes. Conscription après conscription, les sénateurs se résolurent à nommer un dictateur à titre temporaire, un statut permis par les textes fondateurs. Ce fut un général nommé Claudius qui fut hissé à cette responsabilité. Vétéran de nombreuses guerres, stratège éprouvé, il donna un nouvel élan au conflit et souleva l'enthousiasme parmi ses troupes. Il finit par acculer son ennemi, le grand Bren Arvintrix, dans les plaines de Lence. La bataille fit rage pendant plusieurs jours, ne laissant deviner aucun



vainqueur. Finalement, connaissant bien les mœurs des Chevelus, Claudius défit leur chef en duel. Arvintrix, devant tous ses hommes, accepta. Après un combat épique, le Latin triompha. Mais au lieu d'humilier l'ennemi, il lui proposa de s'allier à lui, en un retournement qui stupéfia à la fois citoyens d'Etherne et Chevelus. Les druides, forcés de choisir entre la destruction et une reconnaissance plus qu'inattendue, décidèrent d'accepter la proposition des Latins. Ce fut le début de la Grande Alliance, fondée sur la paix des braves. Mais une partie des Latins ne l'entendit pas de cette oreille et se mit à redouter la popularité de Claudius. A sa rentrée à Etherne, en 656, il fut assassiné par des sénateurs républicains.

Une courte guerre civile tourna vite à l'avantage des modérés. La Grande Alliance fut alors acceptée comme une garantie contre Cartago et une promesse de prospérité. Elle ne fut jamais remise en cause gravement.

La République mit une dizaine d'années avant de récupérer de ses blessures. Elle mit alors tous ses efforts dans l'assimilation des Terres Chevelues, en développant routes et capitales provinciales. Les jeunes nobles des Terres furent envoyés étudier à Etherne, alors que les sénateurs latins envoyaient leurs fils découvrir cet autre monde. Les frontières de la cité venaient tout d'un coup de s'étendre très loin. Attirés par les gisements d'or du Nord, sous la pression des compagnies de publicains, plusieurs corps expéditionnaires furent envoyés en Pannonie inférieure, qui finit par être conquise en 669. On y découvrit un monde sylvestre redoutable, hanté par d'énormes prédateurs et des tribus étranges. Des légionnaires y furent envoyés régulièrement pour relever leurs camarades éprouvés et assurer la garde des mines d'or et de quelques colonies. La brutale défaite de Varus mit fin à l'avancée latine dans cette région.

L'extension subite des frontières de la République offrit de nombreuses opportunités d'ascension sociale aux aventuriers de tout poil et nombreux furent ceux qui décidèrent de partir à l'étranger tenter leur chance. Les compagnies de publicains, soudainement chargées de récolter les impôts dans un nombre croissant de cités, s'enrichirent et enflèrent comme jamais auparavant. L'or afflua dans la capitale et grisa ses sénateurs, avides de plus de pouvoir.

Enfin en 685, l'année dernière, le royaume de Chalcée en Achée éclata. La partie continentale du pays se plaça sous la protection d'Etherne. Le reste fut occupé par les Irdiens, de farouches guerriers Achéens et par les Antioques, les serviteurs de la dictature la plus raffinée des Terres Intérieures.

La situation est pour le moment stabilisée, même si tous les sénateurs savent qu'il faudra bien trouver à un moment ou à un autre comment répartir les restes de la Chalcée entre tous les prétendants existants.

LA VIE QUOTIDIENNE

La République

« République, voilà un mot que les Latins caquettent à longueur de journée. Mais qu'en est-il en vérité ? Dans leur système c'est le peuple qui élit les magistrats lors de réunions citoyennes appelées comices. Evidemment les esclaves, les femmes et les étrangers ne sont pas invités au vote. De même un système censitaire donne plus de voix aux riches qu'aux pauvres dans les comices qu'on appelle consulaires et qui visent à faire élire les plus hauts magistrats, comme les consuls. Il y a donc au moins quelque chose de normal dans ce pays, tant la racaille ne peut élire que de petits magistrats et, malheureusement, les tribuns de la plèbe. C'est lors des comices plébéiennes que ceux-ci accèdent au pouvoir, devenant ainsi les mouches du coche lors des séances du Sénat. La lucidité des anciens d'Etherne fait tout de même que ces élus sont des personnes riches, tant les campagnes électorales aspirent des sommes fantastiques. Les personnes de basses extraction sont donc écartées des fonctions régaliennes et l'odeur à l'intérieur du Sénat reste ainsi supportable.. »

Mélépide Bakos, parfumeur d'Antiochos, à ses apprentis.

La Hiérarchie de la République

Les consuls sont au nombre de deux. Ils sont les dirigeants suprêmes de la République. Ils sont élus chaque année par les comices consulaires, des élections favorisant le vote des tranches de la population la plus riche. Les consuls ont dans leurs mains le pouvoir suprême, qu'on appelle Imperium. Il leur confère tous les pouvoirs des magistrats latins, avec en prime le « dernier mot » sur toutes autres autorités. En pratique, un consul peut absolument faire ce qu'il veut pendant son année de pouvoir. Il ne rencontre que deux contrepouvoirs : l'autre consul, qui peut imposer un veto sur n'importe quelle décision et le Sénat, où il est obligé de faire voter certains de ses décrets. Le poste de consul est le plus prestigieux de la République, mais il est court et dangereux... Le seul moyen de prolonger son consulat est de montrer au Sénat qu'on est engagé dans une tâche importante où un changement serait nuisible, comme une guerre. Les sénateurs accordent alors un « pro-consulat » qui prolonge le pouvoir du consul jusqu'à la résolution du problème.

Les sénateurs forment l'élite de la société latine et sont les hommes les plus influents de l'Etat. Ils sont au nombre de 400 dans la grande assemblée. Ils ne sont pas élus mais doivent répondre à un certain nombre d'obligations : posséder plus d'un million d'as, être citoyen latin et avoir servi l'Etat durant





plusieurs années. Les sénateurs votent les lois et s'occupent de la politique extérieure du pays. Ce sont des hommes puissants qui possèdent des intérêts un peu partout dans la Mer Intérieure. Leur famille a droit à un certain nombre d'avantages pratiques, comme le respect mielleux des subalternes, des places réservées au théâtre, la toge avec le laticlave¹ etc. Les sénateurs se reconnaissent aussi à leurs noms : ce sont les seuls qui ont droit à un triple patronyme. On interdit par contre aux sénateurs de pratiquer la spéculation : leurs richesses doivent être seulement foncières. Cette interdiction est bien sûr contournée par le moyen d'intermédiaires.

La plèbe est faite du reste des citoyens. Elle constitue les trois quarts de la population, soit environ 12 millions de personnes dans la péninsule latine. Cette catégorie est très hétéroclite : de très riches marchands comme de simples mendiants, en passant par soldats et marins, ou poseurs de mosaïque, magistrats et secrétaires etc. Ce qui les sépare de la classe au dessus, les sénateurs, c'est l'argent ou l'activité (la spéculation leur est permise). Ce qui les sépare de la classe du dessous, les esclaves, c'est leur citoyenneté. Elle leur permet de voter, de bénéficier des droits des citoyens latins et de postuler pour occuper des charges publiques. C'est cette classe qui fournit l'ensemble de la force vive du pays et c'est elle qu'essayent de séduire ceux qui veulent accéder à des postes de magistrats. Les femmes transmettent la citoyenneté mais n'ont pas pour autant le droit de vote, ni la possibilité d'exercer directement la plupart des charges publiques.

Les esclaves ont perdu leur liberté et doivent servir leurs maîtres en toutes occasions. Ils sont environ 4 millions sur la péninsule. Leurs positions sont presque aussi diverses que celles des citoyens : certains travaillent de l'aube au crépuscule dans les champs, tandis que d'autres sont les riches secrétaires particuliers de sénateurs. Aucune « conscience de classe » n'existe chez eux du fait de la diversité de leur origine et de leurs fonctions. Quand bien même une révolte éclate, jamais le concept d'esclavage n'est remis en question par maîtres et révoltés.

Les puissants et le Sénat

« L'idéal des riches d'Ethere est de dépasser leurs ancêtres en gloire et en puissance et pour ce faire, ils doivent devenir sénateur puis consul. Le seul moyen d'arriver jusqu'au sommet de la République est donc de travailler sa popularité jusqu'à être élu aux comices. Ainsi la richesse d'Ethere est-elle employée à construire des thermes, des temples, des forums et à payer des jeux dans la Grande Arène. Les mauvaises langues diront que le reste sert à supprimer les adversaires politiques de nos futurs sénateurs, mais ils ne font en vérité que prendre le pli du pouvoir. »

Flavius Quintus Valerius, tribun de la plèbe.

La politique intérieure du pays, étroitement liée à l'internationale, est source de complots entre sénateurs. La plupart des factions se répartissent entre trois grands pôles, même s'ils ont tous leurs contradictions internes.

Le parti républicain est convaincu du bien fondé des institutions d'Ethere. Depuis la fin du régime de Tarquin le superbe, ce parti est le premier défenseur du système et il se fait l'ennemi féroce des monarchies et des dictatures des Terres Intérieures. Les sénateurs républicains haïssent la royauté antioque car elle séduit de plus en plus de Latins par son exotisme et son apparence prospère. Elle sert ainsi d'alibi au parti de la dictature qui la prend pour exemple. Les républicains se veulent également les gardiens de la tradition latine. Ils pratiquent le culte des ancêtres avec ferveur et prônent une vie digne et sobre, qu'on appelle « dignitas ». Par ricochet, ils se méfient de tout ce qu'ils jugent excessif et clinquant. Voilà qui n'est pas pour arranger leur perception des Antioques ! D'une manière générale, le parti des républicains est souvent qualifié de conservateur et jugé trop austère par ses détracteurs.

Cette mouvance trouve de nombreux appuis dans la société. Les familles qui descendent des premiers sénateurs d'Ethere, les patriciennes, fournissent de nombreux pontifes aux grands temples d'Ethere. Les classes moyennes du peuple, soucieuses de tradition et de stabilité, votent régulièrement républicain. Dernier allié et non des moindres, la garde consulaire est une des plus fervente défenseuse des institutions de la République et accorde donc souvent son soutien au parti des républicains.

Le parti pour la dictature est plus hétéroclite. Ses membres se reconnaissent en général dans l'idée que la dictature est le meilleur des systèmes. Alors que les dictateurs, même sous la République, sont désignés par les sénateurs en cas de crise, certains demandent à ce que ce poste devienne permanent et héréditaire. C'est pour les républicains un rappel insupportable de la monarchie. Les sympathisants du parti pour la dictature sont souvent fascinés par les monarchies d'Orient, qu'ils considèrent comme en avance sur leur temps. Ils sont en revanche hostiles à l'égard de Cartago. Le parti pour la République a pour coutume de dénoncer les mœurs « décadentes » de ces ultra et leur vision belliciste et expansionniste de la politique extérieure.

Ils trouvent souvent des alliés dans les compagnies de publicains, ces entreprises chargées d'assurer la présence de l'Etat dans les pays annexés. Une partie de l'armée, la plus jusqu'au-boutiste, lui est également acquise. Enfin, on raconte parfois l'histoire de la cinquième légion, celle qui servit le dernier dictateur d'Ethere. Aujourd'hui encore, elle oeuvrerait dans l'ombre à la chute des institutions et au triomphe d'un homme mystérieux, appelé Archon.

¹ Laticlave : il s'agit d'une bande pourpre sur leur vêtement qui les distingue comme sénateur.



Le tribunat de la plèbe est la mouche du coche. Les tribuns, qui disposent d'une immunité totale durant leur fonction, sont là pour défendre les intérêts du peuple contre le Sénat. Ils sont réputés pour abuser de leur droit de veto et souhaitent un démantèlement du système des grandes propriétés au profit du peuple. Ils sont aussi souvent les défenseurs ardents d'une politique de guerre généralisée afin de financer par le butin toutes les réformes qu'ils envisagent. Ils ont le don inné de provoquer la haine des élites politiques et foncières et de déclencher la polémique au sein du peuple. Cette audace leur vaut souvent une courte vie une fois leur mandat achevé... Peu nombreux au Sénat, seize, ils sont la proie de très nombreuses pressions, qui ont plus pour effet de les immobiliser que de les porter vers une faction en particulier.

Les situations de conflit ne manquent pas entre sénateurs. Tous les ans ont lieu des élections pour nommer les deux consuls qui tiendront le pouvoir suprême dans leurs mains. C'est l'occasion pour chaque camp de faire pression sur leur clientèle la plus riche. Tous les moyens sont bons pour gagner

ces élections : coup de mains, vol, diffamation, contrefaçon et même meurtre deviennent des « actes politiques » de plus en plus courants. Certains font aussi appel à des factions extérieures pour arriver à leurs fins. L'histoire de la famille Caeminus, massacrée pour avoir joué avec des puissances la dépassant, a pourtant longtemps servi d'exemple.

Vivre et mourir dans la République d'Etherne

Comment se passe la vie de tous les jours dans les terres latines ? Comment les gens perçoivent-ils le quotidien ? Voilà quelques réponses sur les plus grands sujets et concepts de la vie dans la République.

Voyage et étrangers

Dans les Terres Intérieures, nombreuses sont les personnes qui se déplacent et spécialement quand elles viennent d'Etherne. Les sénateurs sont





nommés souvent dans des provinces lointaines et de nombreux soldats sont envoyés en faction chez des alliés ou dans des protectorats. Les marchands de tous les pays emploient la Mer Intérieure comme une grande route et les ports accueillent de nombreux étrangers. Les esclaves de tous les pays sont vendus et transportés un peu partout et il doit être possible de trouver un Adungaï en Pannonie.

Ce qui ne veut pas dire que le lointain est très bien connu du peuple. Les fermiers restent souvent attachés toute leur vie à leurs terres et n'entendent parler de contrées étrangères que de la bouche d'un voisin qui a un cousin légionnaire. Ce sont les cités qui sont les plus cosmopolites et les plus propres à accueillir les voyageurs lointains et tout spécialement dans les ports.

Vis à vis du voyageur, la population oscille entre peur et curiosité. Elle raffole des histoires lointaines mais craint le pillard et le vagabond.

La mort

La mort est le royaume d'Hadès, maître du monde gris. L'au-delà n'est qu'un endroit triste et terrible, hanté par des âmes en peine. Seuls les plus grands héros peuvent espérer rejoindre les Champs-Élysées, endroit d'éternel bonheur. En conséquence, les Latins préfèrent vivre intensément leur vie, en profitant selon leurs idéaux. Les corps des morts sont confiés au temple d'Hadès, qui les place dans des fosses communes souterraines pour les plus pauvres ou dans des mausolées personnels pour les plus riches. Les cimetières sont toujours placés à l'extérieur de la ville.

Chez les grandes familles, les ancêtres font l'objet d'un culte. Dans la salle d'attente de leur villa, les visiteurs peuvent observer la galerie des bustes des aïeux, au visage sévère et plein de majesté. La mort du doyen fait toujours l'objet d'une cérémonie où l'héritier montre qu'il a bien hérité des vertus paternelles.

La famille

La famille latine est un corps soudé autour de l'homme le plus vieux, le patriarche de la maison. Celui-ci prend les décisions les plus importantes de la famille. Comme on l'a vu, les ancêtres font aussi l'objet d'un culte.

La femme dirige toutes les affaires domestiques de la maison et devient le chef de famille en cas de mort de son mari. Son statut effectif dépend de la famille. Elles sont parfois les réelles maîtresses de la maison, parfois les égales du mari ou encore des femmes soumises.

Les enfants sont considérés comme de « petits adultes ». On attend d'eux qu'ils apprennent à prendre leur place dans la société en travaillant ou en étudiant le plus tôt possible.

L'esclavage

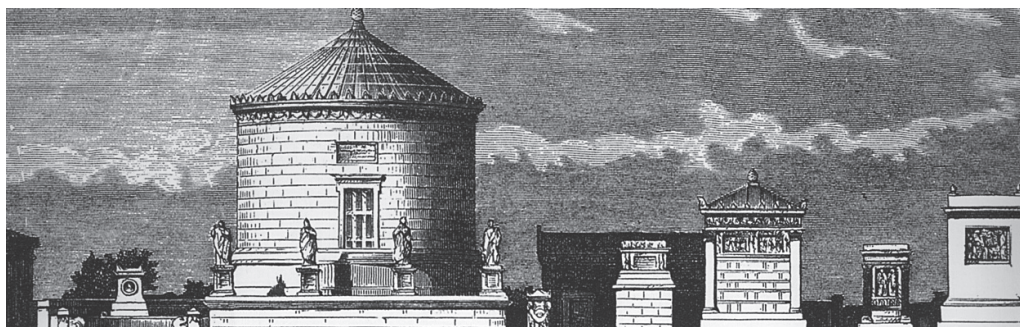
Pour les Latins, l'esclavage fait partie du paysage. Il n'est ni révoltant, ni immoral. Ils conçoivent très bien la cruauté d'être arraché à son pays, mais ils perçoivent la servitude comme un mal nécessaire. D'ailleurs les esclaves domestiques ne sont pas particulièrement mal traités, car sinon ils tenteraient de s'enfuir ou de nuire à leurs maîtres. Par contre, il en est tout autre des esclaves agricoles des Apenins. Ceux-ci sont forcés à un travail épuisant et avancent enchaînés par files. Leurs révoltes sporadiques sont toujours matées dans le sang.

Certains esclaves finissent même par tisser des liens assez étroits avec leurs maîtres, devenant des membres de la famille assez spéciaux. De nombreux artistes, secrétaires, maîtresses et métayers sont des esclaves. Ils n'en gardent pas moins un statut confortable vis à vis de tout autre que leur maître.

Pour ceux qui le désirent vraiment, la fuite n'est pas une chose aisée. Les esclaves sont souvent d'origine lointaine et leurs pays sont difficilement joignables pour des hors-la-loi.

En outre, les esclaves sont souvent affranchis au bout de vingt à trente ans de service. Leurs propres fils pourront devenir citoyens d'Eterne s'ils font leur service militaire. C'est pourquoi les esclaves préfèrent souvent garder leur situation plutôt que de tenter la dangereuse aventure d'une évasion.

En terme de quantité, on peut trouver des esclaves dans toutes les familles riches latines. Une famille sénatoriale pourra avoir une quarantaine d'esclaves domestiques et peut-être plus d'une centaine d'esclaves agricoles si elle possède des terres. Quand une personne aisée part sur le forum faire ses courses, elle prend souvent avec elle une demi-douzaine de domestiques pour porter ses achats et la protéger. Les places publiques ne sont pas toujours très sûres...





La clientèle

Par clientèle, les Latins entendent leurs réseaux de connaissances. Le principe est le suivant : un homme, le client, se met sous la protection d'un individu plus puissant qui l'aide à gravir les échelons, lui rend de petits services etc... En échange, il s'endette auprès de son patron et devra militer pour son élection, commettre quelques irrégularités judiciaires, casser la figure à un voisin gênant etc... Le patron gagne ainsi une armée de l'ombre (sa clientèle) et le client voit son train de vie augmenté. Il s'agit ni plus ni moins de corruptions, de complaisances et de complicités. Là où les choses se compliquent, c'est quand quelqu'un prend plusieurs patrons ou a lui-même des clients aux intérêts contraires. C'est un jeu dangereux auquel beaucoup ont perdu des plumes...

Enfin, ce pacte de clientèle n'est évidemment pas écrit, mais tacite entre les deux parties.

La guerre

La conception de la guerre est différente à bien des niveaux de la notre.

On peut découper le conflit dans les Terres Intérieures en quatre genres :

-Les escarmouches sont omniprésentes aux frontières. Elles constituent un facteur de tension mais pas de guerre franche. Les villages des marches vivent sous la menace des raids des barbares des terres froides, les pirates rôdent sur la Mer et il arrive de temps en temps que navires cartagues et latins s'abordent violemment. Parfois, les événements dégénèrent en opérations de représailles.

-L'opération de représailles est encore marginale, mais emploie des régiments réglés pour éradiquer une bande menaçante ou détruire une ville ennemie pour montrer qu'on ne se laisse pas marcher sur les pieds. Si la démonstration est suffisamment impressionnante, la situation finit par se calmer. Sinon, c'est l'escalade...

-La guerre limitée est plus sérieuse. De gros moyens sont mobilisés pour battre l'ennemi. Le but est de le mettre à genoux pour lui faire accepter ses prétentions ou pour lui faire renoncer aux siennes. L'occupation totale du pays ou la destruction de ses institutions n'est pas envisagée, car trop coûteuse.

-La guerre totale met en jeu l'existence des deux belligérants. Il s'agit de mettre en œuvre tous les moyens possibles pour éradiquer l'ennemi. Les cités sont rasées, les hommes tués, les femmes et les enfants sont mis en esclavage et les hommes de pouvoir et les dynasties sont traquées jusqu'à leur dernier représentant.

Les Latins apprécient leur armée car elle est disciplinée, bien approvisionnée et qu'ils sont patriotes, en général. La guerre est glorieuse quand elle se passe à l'extérieur, en revanche elle devient redoutée dès qu'elle touche le territoire. Elle arrive alors avec son cortège de destructions, d'épidémies et de violences, rappelant les habitants à la dure réalité.

La religion

Les Latins comprennent différemment la religion selon leurs origines sociales. Le peuple n'est à proprement dire pas bigot, mais plutôt superstitieux. Il s'entiche d'amulettes et de talismans et les dieux changent de popularité de semaine en semaine, selon les rumeurs. Certaines familles peuvent être de ferventes croyantes qui s'attachent à un seul dieu, mais celles-ci sont plutôt rares. La plupart des Latins trouvent plus avantageux de demander des faveurs à tous leurs dieux en même temps ! Ces gens croient résolument dans l'existence des dieux mais ils leur inspirent autant de peur que de respect. Les prêtres inspirent les mêmes sentiments à leurs concitoyens, même si certains clergés sont plus populaires que d'autres.

Les gens « instruits » ont une perception différente des dieux. Pour les riches familles qui fournissent le gros des pontifes (grands prêtres), la religion est une culture et une réalité. Il s'agit d'un épais ensemble de mythe, de pouvoir mystique et d'une certaine philosophie. Devenir pontife revient à s'engager corps et âme. A l'inverse de ces familles traditionalistes, on peut trouver une noblesse sénatoriale républicaine, formée à Artésia et plutôt rationaliste. Ces hommes se permettent de douter de l'influence réelle des dieux, même s'ils sont souvent tirillés entre deux cultures bien différentes. Le plus souvent c'est leur pragmatisme qui l'emporte, adoptant la religion quand bon leur semble.

Quant aux dieux étrangers, ils ne sont pas niés. On leur reconnaît une certaine légitimité et sont même parfois adorés des Latins. La notion d'un dieu unique et sans concession n'existe pas dans les Terres Intérieures.

La justice

Elle est assurée par des notables locaux ou des membres de familles sénatoriales, qui prennent le titre de prêteur. Ils s'appuient pour cela sur la milice locale, ceux qu'on appelle les sebaciaris à Etherne. Pour que ces prêteurs s'occupent d'une affaire il faut qu'une plainte soit déposée ou que les intérêts publics soient visés. En cas de litige entre deux personnes, le prêteur aura plus un rôle d'arbitre que d'accusateur. Il est plus souvent donné raison aux riches qu'aux pauvres dans ce système tant la corruption et l'influence y jouent un rôle important. D'où une violence assez importante dans la rue, qui se substitue à une justice à deux vitesses. Pour les sénateurs, le cas est tout autre. Ils ne peuvent être jugés que par leurs pairs.

L'amour et le sexe

A Etherne comme partout, le milieu social fixe beaucoup de choses et touche aussi à l'amour. Dans les familles riches, le mariage arrangé est chose courante et on pratique la dot. La femme doit rester fidèle pour sauver l'honneur de la famille, mais il est courant que le maître de maison passe régulièrement dans une maison close sans choquer les gens.





La mariée peut toujours faire appel à un esclave ou à un séduisant gladiateur, mais à ses risques et périls... Dans les familles plus pauvres, on rencontre plus de liberté dans le mariage. Celui-ci est toujours définitif et célébré à la maison du marié, lors d'une grande cérémonie.

Pour ce qui est du sexe, les Latins n'en font pas vraiment un tabou. De petits phallus en bronze constituent par exemple d'excellents porte-bonheur. L'homosexualité est considérée comme normal pour le rôle de « l'actif » et ce à peu près partout sauf dans la province tarquaine, dont l'influence grandit. Les bordels sont aussi des commerces un peu comme les autres, même si le voisinage s'en plaint plus. Une certaine pudeur évite que tout le monde étale toutes ses histoires en public, mais on considère les gens comme libres de ce qu'ils font à côté tant qu'ils ne tombent dans les excès les plus graves.

C'est pourquoi les Antioques, soupçonnés de tous les vices possibles, s'attirent toujours suspicion et curiosité.

Les distractions

La République est une civilisation assez raffinée et ses habitants sont particulièrement avides de distractions. Les jeux de la Grande Arène, courses de chars, batailles navales, duels de gladiateurs, combats d'animaux etc... sont une des folies du peuple. Organisés par les sénateurs, ces jeux sont souvent gratuits. Le sport, pratiqué à la palestine, est également apprécié des jeunes gens. Les maisons closes, dans un autre répertoire, sont aussi assez fréquentées. Et rien ne vaut un passage aux thermes après pour se délasser. A l'auberge, un bon jeu d'osselets ou de dés met tout de suite l'ambiance. Avec quelques danseuses et des musiciens l'ambiance sera parfaite. Les sénateurs palestins pourront ensuite partir à la chasse, à moins qu'un barde chevelu ne soit de passage. Les personnes riches pourront aussi se plonger dans la contemplation d'œuvres d'art ou méditer sur des écrits artésiens. Le peuple organisera de son côté des combats de chiens et des paris de toutes sortes. Tous prendront plaisir à se rendre aux théâtres explorer les méandres de l'âme humaine ou à rire à gorge déployée. Au pire, le vieux du village aura toujours une histoire à raconter en attendant les prochaines fêtes sacrées.

Quant aux Cornii, leurs amis antioques auront tôt fait de leur montrer quelques nouvelles innovations gymnastiques de leur pays...

La communication

A Etherne, les moyens de communications sont plutôt limités dans leur diversité. Un bon pigeon voyageur peut transporter de petits messages assez rapidement mais avec la possibilité de disparaître en route sans qu'on en sache jamais plus. Le bateau est un bon moyen de communiquer, dans



les Terres Intérieures. La Mer Intérieure constitue à cet égard une artère centrale où des milliers de marchandises et de gens voyagent chaque jour. C'est un moyen rapide et assez sûr tant qu'on fait du cabotage. Sur terre, toute la République est irriguée par un réseau de routes publiques particulièrement bien conçu et aéré par de nombreux relais. La poste n'existe pas vraiment et seule l'armée dispose de courriers professionnels et de structures assez importantes pour assurer des communications rapides. Envoyer un ordre important de Pannonie à Etherne leur prend ainsi à peu près un mois et demi. La frontière pannonienne est aussi protégée par une série de tours d'alarme qui, par des signaux de fumée, peut donner l'alarme rapidement aux campements des légions.

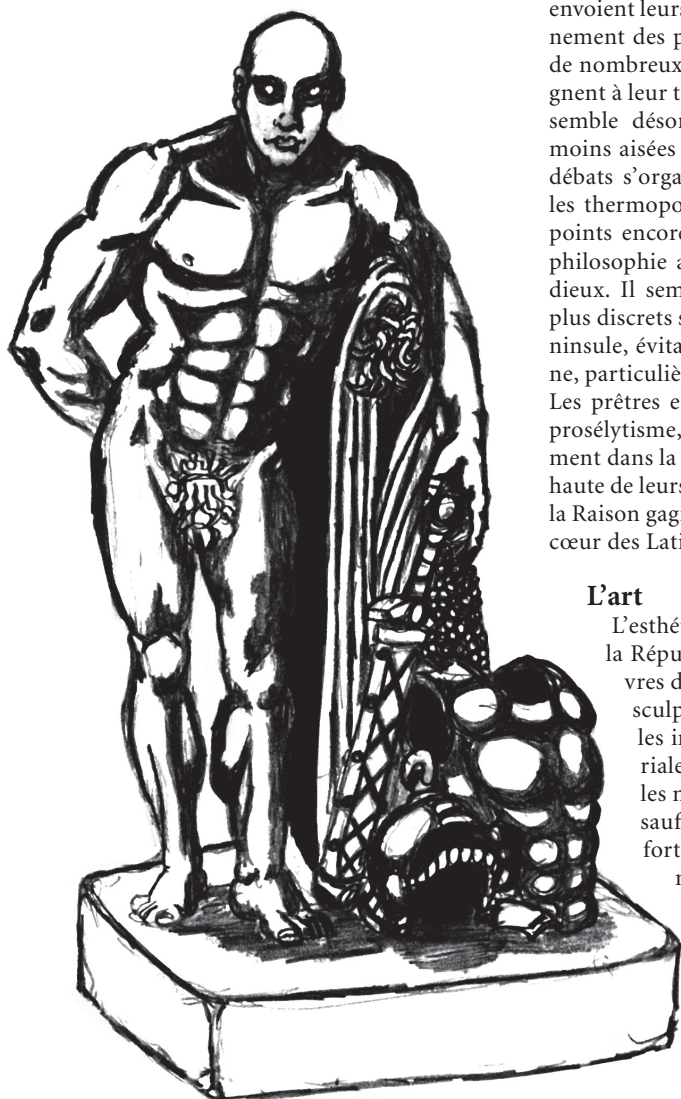
Les particuliers devront eux engager quelqu'un pour ce genre de service, à moins qu'ils n'envoient un esclave de confiance. Les routes sont assez sûres dans la République elle-même mais le reste des Terres Intérieures est rempli de brigands ou de pauvres hères prêts à tout.

Le patriotisme et la politique

Les Latins ont, en général, une haute image de leur pays et de leur système politique. Nombreux sont ceux qui considèrent la République et le Sénat comme des éléments sacrés, à la limite d'une religion civique. L'armée, disciplinée et ravitaillée, garde donc une bonne image de gardienne de la



Nation. Les peuples traditionnellement ennemis, comme les Cartagues, sont par contre toujours sujets à méfiance. Cette fougue est à double tranchant. Les sénateurs peu appréciés, à tort ou à raison, peuvent se retrouver très rapidement écharpés par une émeute publique. Les débats les plus ardues au Sénat peuvent tourner à la révolution dans la rue. Seule l'armée peut alors rétablir l'ordre. La plupart du temps, heureusement, l'énergie populaire se limite à des discussions passionnées sur le forum où tout le monde peut participer, à ses risques et périls. La phase suivante est l'organisation des comices, les élections des fonctionnaires les plus importants. C'est l'occasion de véritables campagnes politiques, avec crieurs, fêtes et jeux offerts par les candidats, débats publics et corruption. Le clou est le résultat des élections elles-même, qui est l'occasion d'imprévisibles manifestations populaires. La politique reste une « chose publique », un sujet passionnel capable de réveiller la susceptibilité d'un Latin.



Les langues

Tous les habitants de la péninsule parlent le Latin, bien que les langages locaux soient légions. Dans l'ensemble des Terres Intérieures, les langues commerçantes sont le Cartague, le Latin et surtout l'Achéén. La plupart des gens qui habitent dans des centres urbains d'importance ou sur les frontières savent parler au moins quelques mots d'une langue étrangère. Les marchands latins et les sénateurs maîtrisent en général très bien l'Achéén, pour y être allés régulièrement ou y avoir fait leurs études. Les peuples qui ont la réputation d'être les plus doués pour les langues sont les Cartagues, redoutables marchands, et les bédouins d'Iphidia, la ville la plus cosmopolite du monde.

La philosophie et la Raison

La philosophie artésienne prend de plus en plus de place dans la vie de la République. Depuis plusieurs siècles, les familles sénatoriales envoient leurs enfants étudier en Achée le raisonnement des précepteurs achéens et aujourd'hui, de nombreux précepteurs d'origine latine enseignent à leur tour aux jeunes Latins. Cette culture semble désormais s'infiltrer dans les couches moins aisées de la population. Par exemple, des débats s'organisent parfois spontanément dans les thermopoliums (tavernes). Mais il reste des points encore sensibles pour les Latins dans la philosophie artésienne, comme la négation des dieux. Il semble que les précepteurs se fassent plus discrets sur ce sujet quand ils sont sur la péninsule, évitant les foudres du temple de Saturne, particulièrement allergique aux rationalistes. Les prêtres eux aussi font parfois preuve de ce prosélytisme, bien que plus rarement et uniquement dans la haute société, ayant une image plus haute de leurs fonctions. Peu à peu, il semble que la Raison gagne de plus en plus de terrain dans le cœur des Latins.

L'art

L'esthétique n'est pas un vain mot dans la République et on peut admirer des œuvres d'art dans de nombreux endroits. La sculpture orne les bâtiments publics ou les intérieurs des grandes villas sénatoriales et les fresques y colorent gaiement les murs. La tapisserie n'est pas utilisée, sauf dans la Palestre. Si l'architecture est fortement inspirée des arts artésiens, la musique latine est typique du pays, elle est légère et gaie à la flûte ou mélancolique à la corde. Chaque province a ses grands morceaux et ses airs pour accompagner le travail aux champs ou à la ville. Le théâtre est aussi très estimé pour sa grande force d'évocation





et les textes bien sentis des grands auteurs. La rhétorique est l'occasion de véritables prouesses verbales dans une autre enceinte, le Sénat, et entre les érudits et les gens de la haute société. La bijouterie et la métallurgie sont plus répandues dans le Nord du pays et les forgerons chevelus sont réputés pour leur habileté. Les vêtements de qualité sont plutôt fabriqués dans la petite Corne. L'influence étrangère est limitée hormis celle des Achéens, bien qu'on puisse trouver des objets d'arts ramenés de campagnes militaires ou de lointains voyages. L'art reste un moyen de communication privilégié et une manifestation de puissance et de richesse.

Système monétaire

Les Latins utilisent très largement la monnaie, bien que le troc ne soit pas non plus inexistant dans les campagnes ou parfois sur les forums. Un aureus est une pièce d'or, qui vaut 10 as. Un as est une pièce d'argent, qui vaut 10 sesterces. Un sesterce est une pièce de bronze qui vaut 10 quadrants. Le quadrans est une pièce dans un alliage de mauvaise qualité de bronze et de fer.

Une cité latine typique : Astinsi

La cité est le cœur de la vie de la République : on y trouve tous les corps de métiers les plus talentueux, le centre du pouvoir et un nœud de vie et d'intrigue opaque. Voilà un beau décor pour des aventures ! Mais à quoi ressemble une cité latine typique et qu'est ce qui la distingue des villes des autres civilisations et des autres époques ? Astinsi, une cité typique de la Corne, fournit une bonne illustration.

Historique

La construction de l'actuelle Astinsi est assez récente. Rasée en 401 par les troupes d'Etherne durant la guerre agricole, la cité est reconstruite de zéro en 403. Les ingénieurs commencent par choisir le site, puis calculent et tracent l'emplacement des deux rues principales, qui se croisent à la perpendiculaire. Les anciens Duumvirs (maires) de la cité déterminent les espaces qui appartiendront en propre à la cité. Puis la construction commence et ouvriers, artisans et ingénieurs deviennent en quelque sorte les premiers habitants. Au fur et à mesure des années les bâtiments s'élèvent grâce aux dons des notables et les anciens citoyens viennent reconstruire leurs maisons. Il s'agit soit de villas basses, pour les personnes les plus riches, de domus, des maisons, soit d'immeubles de deux ou trois étages, que les Latins appellent *Insulae*, pour les « autres » qui veulent se serrer plus près du cœur de la cité.

Pendant ce temps, la vie politique de la cité continue. Nombre de citoyens partent combattre Etherne pendant la guerre agricole et un officier

d'Astinsi, Demetrius Donus, se distingue particulièrement. A la fin de la guerre, il a réuni un joli butin qui lui permet de financer la construction d'un nouveau forum à la cité. Il portera évidemment son nom. Le principal rival de Donus est un Duumvir de l'ancienne Astinsi, Octavus Delomus. Comme ce dernier ne souhaite pas être dépassé par la popularité du militaire, il finance la construction du premier grand temple de la cité, ici dédié à Cérès. La lutte continue à travers le temps entre les deux familles, à coups de construction publiques et de morts accidentelles.

Aujourd'hui, Astinsi est une cité prospère de 6 000 habitants, qui profite d'une terre arable et d'un climat assez doux. La guerre agricole est loin dans le passé, bien que ses marques restent un peu partout visibles, dans la puissance des deux familles ou dans les ruines de l'ancienne cité, qui servent maintenant de carrière.

Promenade dans la cité :

Les bâtiments les plus importants de la cité sont sans conteste **les forums**. Il s'agit d'une vaste place rectangulaire, réservée aux marchés et aux débats publics. Elle est souvent entourée de nombreuses boutiques et de bâtiments officiels.

A Astinsi, il y a deux forums. Le premier est le **forum senior**, construit avec la cité. Devenu trop petit avec l'extension de la ville, il s'est vu peu à peu dépourvu de ses bâtiments publics et s'est transformé en place marchande. L'ancienne curie y a été transformée en entrepôts et la basilique sert de bourse aux marchandises. Tout autour de la place on trouve de nombreuses boutiques et tous les matins des étals sont montés par les marchands sur la place, pour vendre des produits frais ou mettre en avant des arrivages. Le **macellum**, dans un angle, est un marché couvert spécialisé dans les céréales. On trouve aussi du côté droit de la place un petit temple dédié à Hermès, où les marchands ne manquent jamais d'aller faire quelques offrandes et de saluer ainsi « Senex », le vieil initié d'Hermès.

Le second est le **forum Donus**. Plus grand et plus beau, il est entouré d'un portique de colonnades et une de ses entrées est un arc de triomphe en souvenir de la guerre chevelue. A l'autre extrémité se trouve le bâtiment public qui représente le pouvoir : la curie d'Astinsi est à la base le lieu où se réunissent les décurions, qui sont des conseillers municipaux. Mais depuis ses travaux d'extension on y trouve aussi les bureaux des deux duumvirs, les maires de la cité et le comitium, qui gère toutes les élections. L'impressionnant bâtiment contient plusieurs bureaux particuliers, des archives, une grande salle de réunion pour les décurions et la pièce utilisée pour les élections. L'ensemble est décoré de marbre et de statues représentant les duumvirs qui ont siégé à Astinsi. Elles sont régulièrement changées à chaque nouvelle élection, de manière à ce





que les nouveaux puissants ne soient pas importunés par le regard de leur adversaire politique... Si on continue à faire le tour du forum, on trouvera ensuite un petit temple dédié à Bellone. Construit par l'ancien duumvir Donus, la famille Delomii a toujours fait remarquer, de manière outrée, que le guerrier représenté sur la frise du temple ressemblait trop au généreux donateur et que sa victime était semblable à Octavus Delomus... Mais aucune

modification n'a put encore être apportée. Comme il y a longtemps que la cité n'a plus aucune activité militaire, il y a belle lurette qu'aucun véritable initié de Bellone n'en a franchi les portes. C'est la famille Donii qui assure l'entretien de l'édifice et garde traditionnellement son fils cadet pour la charge de flamine du temple. Le dernier grand édifice du forum est la basilique. Ce très long bâtiment est constitué d'une seule et grande pièce, qui





se termine sur une estrade entourée de colonnades, le tribunal. Seuls les juges peuvent y accéder, afin de rendre la justice. C'est une des deux fonctions importantes du bâtiment. L'autre est d'être un espace de commerce : alors que les particuliers font leurs achats sur la place, les affaires de gros sont traitées ici. C'est aussi un emplacement privilégié pour laisser des graffitis sur les murs et les parois extérieures sont recouvertes de traces hargneuses de déceptions amoureuses ou politiques... Il y a d'ailleurs une boutique, deux rues derrière, qui s'occupe tout spécialement de nettoyer ces traces. Les mauvaises langues disent également que c'est elle qui les refait la nuit suivante.

Si le forum concentre bon nombre d'activités, le reste de la cité est tout de même à voir. **Les thermes**, par exemple, sont un autre haut-lieu de la sociabilité latine. L'établissement de bain est gratuit et le seul coût du baigneur est celui de l'huile pour le corps et de son strigile². Les hommes peuvent y venir l'après-midi et les femmes le matin. On s'y déshabille dans les vestiaires (où il vaut mieux laisser quelqu'un surveiller les affaires), puis on va en général faire quelques exercices physiques dans la cour. Après quoi le baigneur prend successivement un bain chaud, tiède, puis froid à travers différentes pièces. Il y rencontre généralement d'autres amis, ou relations de travail, discute avec eux ou joue aux dés. On peut croiser tout le monde là-bas, un simple travailleur, un criminel en goguette ou même un sénateur venu en province. Des vendeurs de poissons frits proposent sur place leurs marchandises et les thermes se transforment parfois en une sorte de forum informel.

Plus loin se dessine l'impressionnante forme du **temple de Cérès**. C'est un beau et grand bâtiment, au fronton bleu océan et aux statues de marbre blanc. Construit par la famille Delomii il y a plusieurs siècles, le temple est désormais géré par une branche cadette, les Talienii, qui ont peu à peu pris leur indépendance. Ils ont fourni depuis deux siècles la plupart des flamines du temple et ont compté dans leurs rangs plusieurs pontifes de Cérès. Ils ont une réputation solidement ancrée de vrais mystiques et nombre de fermiers et de notables leur attribuent la véritable prospérité de la région. Aujourd'hui, la cité compte quatre flamines de la déesse dont trois sont initiés. Le flamine primipile, le prêtre principal, s'appelle Antius Talienus. C'est un homme assez âgé, réputé pour avoir dans le passé guidé de grandes cérémonies, suite à la grande famine de l'année 571. Il a toujours souhaité que sa famille reste politiquement neutre et indépendante et a réussi cette prouesse jusqu'ici.

L'ambiance est toute autre dans l'**arène**. Bien qu'un peu petite, elle n'accueille que 1500 spectateurs, elle reste une des principales

attractions de la cité. Des combats de gladiateurs sont organisés tous les 5 jours et le maître des jeux ménage la santé de ses hommes. La cité n'est pas assez riche pour se permettre d'acheter de nombreux esclaves pour le combat et les plus beaux spectacles, payés par les duumvirs, ont lieu avant les élections. Cette popularité n'a pas évité la propagation de rumeurs sur l'arène. Certains prétendent qu'elle aurait été construite sur le lieu où furent enterrés les morts d'une grande bataille de la guerre agricole. Les mânes des défunts hanteraient toujours le lieu et seraient à l'origine des accidents arrivés pendant la construction de l'édifice.

D'autres établissements égayaient les quartiers. Ces derniers ne connaissent pas de ségrégation spatiale et dans certaines rues de grandes villas côtoient des maisons modestes ou des *insulae*³. On trouve plusieurs **lupanars**. Le voyageur peut les remarquer facilement, car les murs sont couverts de graffitis explicites indiquant dans quelles directions ils se trouvent. Une fois sur place, le client peut trouver de nombreuses filles, plus ou moins « fraîches ». Chacune des chambres est souvent couverte de dessins inspirateurs et du vin est mis à disposition. Le commerce est florissant et on peut croiser dans le triclinium (salle à manger) de nombreuses connaissances dans les bras de jeunes filles. Certains établissements sont particulièrement glauques, exploitant des esclaves, alors que d'autres font appel à des affranchi(e)s ou même des citoyen(ne)s pour satisfaire leurs clients. Les tarifs et l'ambiance s'en ressentent. L'établissement le plus connu est la « maison d'Agios », un endroit coquet tenu par un immigré antioque. On y trouve à peu près tous les divertissements sexuels voulus, malgré les pressions de quelques républicains locaux. Mais il semble qu'encens et caresses adroites aient acheté suffisamment d'amitié...

Les **thermopolium** sont des débits de boisson et de nourriture. Des mosaïques sur les murs y indiquent aux clients ce qu'ils peuvent commander et à quel prix. Le patron s'y tient en général derrière un comptoir, construit sur plusieurs amphores. Des trous dans la planche supérieure permettent d'en retirer des ingrédients pour préparer les repas, comme des olives, du poisson ou de la viande séchée et des légumes frais. Les amphores à vin sont placées derrière et un esclave s'occupe de couper les coupes avec de l'eau, comme on le fait partout à Etherne. L'ambiance est en général assez chaleureuse et on croise sur place aussi bien des voyageurs que des gens du quartier venus après leur travail. Les plus grands établissements sont



² Un strigile est une sorte de petite faux non coupante, qui sert à racler sur le corps l'huile, les vieilles peaux et la transpiration.

³ Insulae : immeuble construit en briques pouvant faire jusqu'à quatre étages.



appelés des relais. Ils comprennent des chambres et une écurie, afin de recevoir dignitaires, courriers rapides et habitués des routes.

Les ateliers couvrent tous les corps de métiers. Il en existe qui fabriquent de la céramique, des objets en bronze, des mosaïques, des vêtements... etc. Le plus grand, l'atelier Iredus, engage une quarantaine de personnes pour la confection d'objets de cultes, particulièrement de vases somptueux immenses qui lui sont commandés de toutes les cités latines.

La milice est regroupée derrière la curie, dans une caserne. Mais de fait, les hommes du guet dorment chez eux et ne viennent sur place que pour leur travail. Ils sont chargés de la sécurité et de la lutte contre les incendies.

Une journée dans la vie d'un citoyen latin

Le soleil se lève lentement au-dessus de la capitale de la République et ses rayons inondent petit à petit les rues de la cité. C'est l'heure à laquelle se lève Terius. En se grattant distraitemment le dos d'une main, il attrape sa tunique de l'autre et l'enfile. Il boucle sa ceinture, finit de s'habiller et prend une rapide collation avec du pain et des olives. Il s'empare de sa sacoche, embrasse sa femme et part vers l'atelier de teinturerie où il travaille. Les rues commencent déjà à s'agiter et quand il arrive devant son lieu de travail, un des esclaves de son patron est déjà en train de retirer le panneau de bois qui protégeait la devanture.

Il le salue distraitemment puis va se présenter à son maître d'œuvre. L'atelier est assez grand et contient une dizaine de cuves pour faire macérer les tissus. Aujourd'hui Terius doit s'occuper de teindre avec deux autres hommes un rouleau de laine qui vient des Terres Chevelues. Il devra en profiter pour apprendre ses techniques au fils d'un de ses collègues. La matinée se passe dans le labeur. Quand le soleil est à son zénith, Terius a quasiment terminé. Ses camarades et lui ont rarement été aussi rapides. Ils savent que leur journée de travail s'arrêtera avec ce rouleau de tissu : cet après-midi doit être consacré à la fête de Cérès et leur patron leur a permis d'abréger leur journée pour y participer. Notre homme n'est pas spécialement mystique, mais il apprécie toujours de profiter d'une des soixante-dix journées sacrées de l'année. On ne lui en laisse pas toujours l'occasion !

Le travail fini, lui et ses collègues se lavent rapidement à l'aide d'une amphore d'eau, se sèchent près d'un des foyers et partent manger ensemble dans le thermopolium le plus proche. Terius connaît bien le tavernier et sa femme. Leurs deux fils

respectifs se sont engagés dans la légion et sont tous deux dans la même unité. C'est l'occasion pour eux de discuter de la situation en ce moment et bien sûr de casser la croûte. Son plat de fèves fini, Terius s'en va vers les thermes les plus proches, afin d'être là à l'ouverture pour les hommes.

Il y va non seulement pour s'y délasser, mais aussi pour y rencontrer un marchand intéressé par son travail dans la teinturerie. Une fois là-bas, il se déshabille, noue une serviette autour de sa taille et part à la recherche de son homme. Il le trouve tout suant et rouge, baignant dans le caldarium, le bain chaud. Il prend place à côté de lui et commence à discuter de l'affaire qu'ils pourraient monter ensemble. Les thermes sont un lieu de discussions et d'après négociations. Terius devine au débat de ces deux voisins qu'ils sont des militaires de haut rang. On peut vraiment rencontrer n'importe qui ici !

L'affaire conclue, Terius part vers le forum où il doit faire quelques courses pour sa femme. Il y croise la procession religieuse du temple de Cérès et s'arrête quelques instants pour regarder les jeunes filles couronnées de fleurs lancer sur la foule des poignées de pétales blancs. Puis il poursuit sa route vers les étals et y achète quelques légumes frais.

Il rentre enfin chez lui, un appartement au premier étage d'une insulae. Il croise sa femme en bas, qui est en train de faire la corvée d'eau à la fontaine. Il monte chez lui et va déposer une petite offrande devant l'autel de leurs lares⁴. Comme c'est sa première journée de congé depuis quinze jours, Terius se sent vraiment fourbu et décide de s'offrir une petite sieste avant le souper. Il entend sa femme rentrer et la regarde d'un œil reprendre une de ses tuniques. Puis il sombre dans le sommeil. Les cris de sa voisine du dessus, une terrible matrone qui travaille avec son mari dans une boucherie, finissent par le réveiller. Il en profite pour discuter tranquillement de sa journée avec sa femme, tout en la regardant préparer le repas du soir. Après le repas, ils se couchent tous les deux et se préparent à se lever tôt, pour pouvoir aller voter aux comices plébéiennes, pour l'élection des duumvirs. Le soleil se couche sur la cité...

Cultes et dieux latins

« Celui qui connaît le nom des dieux contrôle les dieux. Saturne est bien un dieu latin, le dieu de nos sibylles, mais il n'en est pas de même pour nos autres dieux. Ainsi Bellone vient-elle d'Illyrie. C'est Euphebius qui ramena le nom de la féroce déesse de la guerre après l'avoir charmée. Quant à Hermès il voyageait pour le compte des Sassanides quand Euphebius le défia. Il lui dit que jamais il ne pourrait trouver la sortie du gris-monde, le monde des morts, s'il

⁴ Lares : dieux du foyer.





ETHERNE

UNIVERS



y était plongé. Vexé et ignorant de notre divin enfer, il y partit tout de go. Une fois là-bas il trouva rapidement la sortie du labyrinthe des damnés mais se heurta à Cerbère, le féroce gardien d'Hadès. Il appela alors Euphebius à la rescousse, qui n'accepta de donner son aide qu'en l'échange de son nom. Hermès dut accepter et le dieu des voleurs vint le délivrer avec l'aide de Bellone. Depuis Hermès doit servir tant les Sassanides que les Latins. Quant à Dionysos, plus d'un prêtre y a perdu son latin. On sait que ce dieu charmeur et fort était repoussé par tous tant il avait de mauvaises façons. D'autres disent par jalousie. Toujours est-il qu'on croit qu'il enivra Euphebius jusqu'à ce que celui-ci accepte d'écrire son nom dans les tables du Panthéon latin. »

Numa Causus, flamme d'Hermès.

Il y a dans la République une petite centaine de dieux qui sont adorés. Il s'en trouve pour se charger de protéger la plupart des activités possibles et imaginables. Mais de fait seule une dizaine bénéficie de l'attention du plus grand nombre. Leurs attributions ont changé au fur et à mesure des siècles et il arrive qu'elles se recoupent ou que les cultes de deux divinités soient fusionnés. Ces grandes divinités sont Artédès, père des dieux, Euphébius, le dieu voleur, puissance tutélaire d'Etherne; Hadès, le dieu de la mort; Dyonisos, aujourd'hui honni; Hermès, dieu du voyage et du commerce; Bellone, déesse de la guerre; Neptune, dieu des étendues liquides; Saturne, dieu du secret et de la connaissance; Cérès, déesse de la providence et de la fertilité; Diane, déesse chasseresse et protectrice de la nature, Hélios, le grand dieu de la jeunesse et du soleil et Elénine, déesse jalouse, protectrice du foyer.

Ce panthéon s'est construit au fur et à mesure du temps et, selon les régions, son histoire varie. Les Achéens adorent les mêmes dieux, souvent sous les mêmes noms parfois avec des variantes plus ou moins importantes. Néanmoins, une trame générale se retrouve toujours.

Au commencement, Gaia, la Terre et Ouranos, le Ciel, ont émergé du Chaos et ont enfanté les Titans. Du ventre du premier d'entre eux, Oraïstos, naquit Artédès, le père des dieux et Saturne, celui qui vit la création de toute chose et embrassa de son regard l'ensemble de l'Histoire. Les enfantements ne pouvaient avoir lieu qu'avec l'aide de Gaia et durant l'âge d'or chaque dieu et titan pouvait profiter de ses largesses et peupler le monde. A chaque étreinte naissaient de nouvelles entités, esprits divins ou progéniture des titans. La plus belle de toutes fut sans conteste Elénine mais son caractère était aussi dur et froid que celui d'un haut sommet. Son corps fut néanmoins envié par tous et bientôt la colère et la jalousie apparurent. Artédès se maria finalement à elle, au grand dam d'Oraïstos. Il affirma à tous que si

Elénine ne devait appartenir qu'à Artédès alors Gaia n'appartiendrait qu'à lui et il serait le seul à pouvoir engendrer. S'aidant des dieux nés de Gaia et de Saturne, l'époux de la jeune déesse décida de libérer sa mère du titan. La guerre commença ainsi. Désirée par tous, Gaia fut déchirée en tous sens et son corps se couvrit de montagnes et d'abysses. Les combats durèrent un temps infini et chaque dieu connu son heure de gloire. A chaque fois que la Terre était libérée par un camp, elle enfantait d'une nouvelle race. D'Artédès apparut ainsi l'homme et la femme et de la semence des titans naquit d'horribles monstres. A chaque bataille Gaia se disloquait un peu plus et il semblait qu'au final plus personne ne pourrait jamais profiter d'elle. Artédès décida alors de se sacrifier, en s'exposant à la fureur des titans et en les entraînant derrière lui dans l'abîme du Tartare où Hadès, dieu de la mort, les enferma à jamais. Ils eurent néanmoins le temps de proférer une terrible malédiction à l'intention de leurs vainqueurs : puisque leurs enfants les avaient condamnés à la damnation, les dieux seraient à leur tour vaincus par leur propre progéniture, les hommes, et ainsi viendrait la fin des temps.

Ces paroles et le sacrifice d'Artédès donnèrent un goût amer à la victoire. Après une grande tristesse Elénine fut plongée dans une rage terrible contre son mari et promit de l'attendre jusqu'au dernier jour pour le punir de sa disparition. Les autres dieux le regrettèrent également mais retrouvèrent son image rassurante dans celle des hommes, qu'ils se mirent à chérir. Saturne leur rappela bientôt la malédiction des titans et une grande discorde apparut. Certains et Euphébius le premier, voulaient garder l'espèce humaine auprès d'eux tandis que d'autres, comme Diane, étaient partisans de leur exil, dans le meilleur des cas. La question fut tranchée le jour où Atlante, le premier des empires humains, fit appel aux serviteurs des titans oubliés sur Terre pour défier les Dieux. Leur colère fut terrible et l'orgueilleuse cité fut engloutie sous les eaux. Saturne réunit alors tous les dieux afin qu'ils trouvent une solution pour eux et les hommes. Ces derniers pouvaient être dangereux, mais les dieux voulaient garder la joie de voir vivre en eux l'image d'Artédès. Neptune proposa qu'ils habitent tous dans son royaume et laissent les terres émergées aux mortels. Les autres s'y refusèrent, mais Saturne prophétisa que les mondes des hommes et des dieux devraient être effectivement séparés, en bien ou en mal. Les divinités discutèrent longuement d'un tel choix et finalement décidèrent de se retirer du monde des mortels et de s'installer au sommet des plus grandes montagnes, qu'on appelle aujourd'hui les Terres Sacrées.

Mais pour continuer à aider et à surveiller l'humanité, les dieux se promirent de continuer à agir sur le monde, aussi longtemps qu'ils seraient adorés par les hommes.

Depuis, les Latins ont édifié de nombreux temples à travers leur pays pour honorer leurs dieux. Quant aux Terres Sacrées, l'accès en est interdit.





Bellone : Bellone est la déesse de la guerre et des vertus martiales. Adorée au début en Illyrie, les Latins adoptèrent peu à peu son culte et l'intégrèrent à leurs légendes. Il faut dire que les membres de son temple frappent les imaginations. Les prêtresses de Bellone sont en tout et pour tout treize à travers toutes les Terres Intérieures. La moitié d'entre elles se déplace sans cesse d'un lieu de combat jusqu'à un autre pour célébrer leur déesse. A leur mort un combat de masse sanglant doit désigner leur successeur. Le culte de Bellone est très populaire chez les mercenaires, les esclaves de combat et parmi les légionnaires et officiers latins les plus impétueux. Le siège du culte est toujours en Illyrie, au sanctuaire de Maris.

Cérès : Cérès est la première fille d'Artédès et de Gaia. On dit que sa naissance fut accompagnée de l'éclosion des premières fleurs, les Céréides, en gage de son pouvoir de prospérité et de fécondité. Elle préside depuis au déroulement des saisons et à la santé de la terre, des végétaux et des hommes. Les flamines de Cérès sont en général appréciés du peuple, surtout en temps de bonnes récoltes. Dans le cas contraire, ils doivent retrousser leurs toges et...trouver un abri sûr.

Diane : Diane est la déesse chasserresse et la protectrice de la nature. Fille préférée de Gaia, elle put créer son propre peuple, celui des faunes et des dryades. Apparue juste après Cérès, elle peupla le monde d'animaux et les plaça sous sa protection. Diane est adorée par tous ceux qui sont en contact régulier avec la nature et les animaux. Pâtres, chasseurs et forestiers lui font régulièrement des offrandes, qu'ils posent tout simplement au pied d'un arbre ou

au bord des champs. Des militaires la révèrent aussi en tant que grande chasserresse et lui demandent ses faveurs pour leurs journées de combat. Enfin, dans le passé, la bonne entente entre le clergé de Diane et de Dionysos était chose connue. Aujourd'hui, la ruine de ce dernier brouille les cartes.

Dionysos : Dionysos serait né du ventre même de Saturne, le seul jour de l'histoire du monde où le dieu prophète abusa de la boisson. Cette entrée fracassante devait bien augurer de sa carrière de trublion. Pour le peuple, il est un dieu mystérieux qui se livre aux excès continuellement et cultive l'impertinence. Il y a quelque temps, les initiés de Dionysos présidaient pourtant à de nombreux mariages et leurs bénédictions étaient toujours les bienvenues. C'est la sombre affaire des dionysiaques, il y a trente ans, qui a jeté sur le culte des soupçons de plus en plus forts. A l'époque une mission sénatoriale mise en place après un scandale de mœurs avait découvert ce qu'elle pensait être un vaste complot monarchiste dirigé par le temple de Dionysos. Les pontifes de l'ordre, proches des cultes orientaux, auraient pactisé avec Antiochos et, dit-on, des membres de la cinquième légion. Le scandale fut retentissant et plusieurs sénateurs, républicains ou du parti de la dictature, moururent assassinés. Les temples de Dionysos furent finalement fermés et les initiés chassés. Néanmoins, ils n'ont pas pour autant disparu du territoire. Aujourd'hui encore ils disposent de nombreuses sympathies et peuvent vivre à visage découvert dans la Corne ou la Palestine.

« Il y a trente ans que les Dionysiaques n'ont rien tenté. Cette secte, résolument tournée vers l'Orient, propageait chez nous le genre de truc dégueulasse que les mecs d'Antiochos font chez eux. Moi, déjà, j'aime pas trop ça, mais le pire c'est quand on a découvert ce complot contre la République. Ça a fait ni une, ni deux, on a exécuté tous ces gars et on a purgé la Corne. Du moins on l'espérait parce qu'y aurait un regain d'activité dans les cités du Sud. Ces gars se réunissent dans les catacombes, fornicent comme des malades en braillant les noms de leur dieu. Après ils parlent de monarchie tout en mangeant des petits enfants qu'ils ont capturés pendant la journée. Des monstres ces gars là. Mais on va tous les tuer. »

Caius Gladus, sebaciaria à Etherne.

Elénine : Elénine est la femme d'Artédès et la plus belle créature qu'on ait jamais vu. On dit qu'elle naquit sans père, mais avec les qualités physiques de tous ceux qui avaient connu Gaia. Sa beauté provoqua jalousie et désir et elle est ainsi indirectement la cause de la guerre entre les titans et les dieux. A la disparition d'Artédès, elle devint une veuve rigoureuse, au caractère dur et capricieux. Elle est la déesse protectrice du foyer et de la femme. Son caractère lui donne aussi la force de commander et rares sont ceux qui peuvent se





ETHERNE

UNIVERS



soustraire à ses ordres, même parmi les dieux. Elénine est adorée dans chaque domus latine par l'intermédiaire d'un petit autel où doit brûler continuellement une flamme, symbole du foyer.

Euphébius : Euphébius est le dieu tutélaire d'Etherne, son protecteur et son guide à travers les légendes. Il fut le fils préféré d'Artédès et celui à qui il confia en premier la protection des hommes. C'est un dieu réputé pour sa ruse qui triomphe toujours de ses ennemis en les bernant et en s'appropriant leurs techniques. Les légendes disent que c'est lui qui a ramené des autres terres et des autres dieux de nombreux savoir-faire et inventions. La République viendrait ainsi d'Achéa, la science des armures d'Ilyrie et Hermès lui-même aurait été contraint par Euphébius à rejoindre le panthéon latin. Cette façon de faire a fait hériter la divinité d'un surnom : le dieu-voleur. De fait, il est la déité préférée des filous et des sénateurs... Il est aussi adoré comme protecteur des hommes et de la cité d'Etherne. Son plus grand temple se situe au cœur de la capitale et a la réputation d'être absolument magnifique. Marbre, or et ivoire décorent l'intérieur de l'édifice, accessible aux seuls prêtres, mais visible de l'extérieur quand les grandes portes sont ouvertes les jours de fêtes.

« Euphébius, notre dieu, est de loin le meilleur. Il n'est ni le dieu du tonnerre ou des tremblements de terre, il ne commande pas aux nuées d'insectes. Non, il se contente de voler les secrets des autres dieux et des autres peuples et de les rapporter à nos enfants. En fait, innombrables sont les mystères qu'il a dévoilés de par le monde pour nous et tous les autres dieux le détestent. Le seul inconvénient est qu'il vole parfois un peu trop et à la mauvaise personne. Combien de pauvres citoyennes sont-elles venues se plaindre chez moi qu'un jeune homme, inspiré par Euphébius, leur avait volé leur vertu ?? Combien de maris à qui on a volé leurs femmes ?? Être prêtre d'Euphébius mérite d'avoir des épaules carrées, les autres temples latins n'ont pas ce problème. »

*Harpo Andropus,
flamine d'Euphébius.*

Hadès : Hadès est le seigneur du royaume des morts, le gris-monde. C'est un endroit redouté où la plupart des trépassés deviendraient des spectres errants dans les limbes sous le regard brûlant de leur nouveau maître. Les prêtres d'Hadès président à toutes les cérémonies mortuaires où le corps du défunt rejoint symboliquement le gris-monde. Les pontifes communiquent uniquement avec un langage de signes et seuls les flamines sont autorisés à parler. Quant aux esclaves du temple, ils ont tous

la langue coupée. La pâleur des membres du culte est aussi célèbre. Il faut dire qu'ils passent le plus clair de leur temps dans les souterrains humides où sont enterrés les défunts. Pour tout dire, la plupart des gens ne rencontrent les suivants d'Hadès que les jours les plus malheureux...

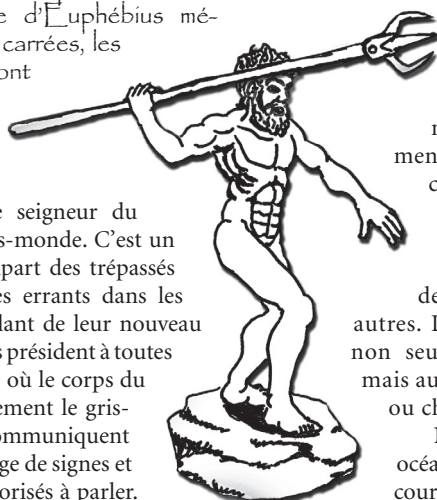
Hélio : Hélio est le dieu des arts, du soleil et de la jeunesse. C'est lui qui déplace tous les jours le soleil dans son char⁵. C'est un fringant jeune homme, à la peau d'argent, aux cheveux d'or et à la parole mielleuse. Il se déplace dans les cieux à bord d'un char de flammes ardentes qui éblouissent tous ceux qui le regardent. Il est adoré et prié par de nombreuses personnes : artistes, mécènes, vieux à la recherche de leur jeunesse perdue et jeunes gens en goguette. C'est un dieu synonyme de prestige et de grandeur, ce qui explique que nombre de politiciens se trouvent un lien particulier avec lui. Ses initiés, charismatiques, ont réussi à lui faire construire quelques temples magnifiques, dont le plus beau est en Chalcée, au sanctuaire d'Ephinnès. Par le passé, le dictateur Claudius lui-même avait avancé descendre d'Hélio. Depuis le parti pour la dictature a un faible pour cette divinité pleine de panache.

Hermès : Hermès est le dieu du voyage et du commerce. Il a une place un peu particulière dans le panthéon latin puisqu'il vient en fait de l'empire Sassanide, où il est adoré sous le nom d'Ahura-Ouzda. On le représente souvent sous la forme d'un beau jeune homme aux pieds ailés et au sourire ravageur. Il est adoré comme il se doit par toutes les professions marchandes, mais aussi par tous ceux qui vont entreprendre un long voyage. A l'entrée de chaque cité se trouve une petite colonne ou un petit autel, où les voyageurs posent leurs offrandes à Hermès. Le culte dispose de plusieurs beaux et

grands temples, subventionnés par les plus riches, mais ils sont souvent tenus par des non-initiés. En effet, ceux qui ont accès aux mystères d'Hermès

préfèrent rester continuellement sur les routes, accompagnant caravanes et voyageurs. Il n'y pas de vraie hiérarchie entre eux et seul le récit de leurs voyages et de leurs exploits leur permet de situer les uns par rapport aux autres. Le culte d'Hermès est populaire non seulement dans les terres latines, mais aussi à l'étranger, comme en Achée ou chez les Sassanides.

Neptune : Neptune est le dieu des océans, de la Mer Intérieure et des cours d'eau. C'est une divinité crainte et révérée, symbole de la force sauvage



⁵ D'où vient l'expression, pour désigner un frimeur, de « Arrêtes ton char, Hélio. »





des éléments et de la toute puissance des dieux. Les légendes lui donnent plusieurs origines : pour certains, dont le temple de Neptune, il est le fils d'Oraïstos et de Gaia. Ce qui en ferait le frère de Saturne et d'Artédès. Pour d'autres, il est un des fils de ce dernier, ni plus ni moins. Cette brouille témoigne de la puissance de la divinité. La Mer Intérieure est la principale voie de communication et elle est bien sûr comprise dans la sphère du dieu marin. Celui qui s'attire son amitié voit s'ouvrir ainsi les portes du commerce et de la conquête... Neptune, capricieux et mortel, comme tout bon dieu du panthéon latin, est adoré évidemment par les marins, mais aussi par les marchands et ceux qui cherchent et admirent la force physique.

« Glup glouubbb glulbbglubbbul glulbbbb !!!!! »

Aios Dété, précepteur artésien arraché par une vague du pont du navire sur lequel il faisait un sermon contre Neptune.

Saturne : Saturne est le frère d'Artédès et ses prêtres ont coutume de dire qu'il fut le premier à naître du ventre d'Oraïstos. Sur les conseils de son père, il se serait crevé les yeux afin de voir toutes choses. Sa nouvelle vue lui aurait permis d'embrasser l'ensemble de l'histoire des hommes et des dieux jusqu'au moment final. Depuis Saturne est un dieu silencieux, gardien du savoir et des sciences. Il est considéré comme le dépositaire de la sagesse universelle et le protecteur des traditions. De fait les pontifes de Saturne ont toujours gardé un pied en politique et n'hésitent pas à intervenir, discrètement tout de même, quand ils sentent leurs intérêts ou leurs croyances menacés. Cette notion semble s'élargir au fur et à mesure du temps. Leur hostilité aux théories artésiennes est désormais bien connue de tous. Dans la population, Saturne est un dieu respecté et craint, qui connaît la destinée de tous. Il est également respecté par les « élites », qui le considèrent un peu comme le second dieu protecteur d'Etherne. L'investissement des prêtres dans la politique extérieure au cours de l'histoire n'y est pas pour rien. Enfin, le temple de Saturne est connu pour choisir la nouvelle sibylle à la mort de la précédente. Cette cérémonie secrète permettrait de choisir dans une famille latine l'élue du dieu, celle à qui il confiera des visions du destin des hommes.

« Tu vois, Calos, je pense que l'absence d'Artédès dans le panthéon latin a une grande importance. Dans toutes les religions il y a toujours un seigneur des dieux, un être suprême qui est responsable de l'ordre du monde et de l'équilibre entre les puissances divines. Mais Artédès est enfermé dans le Tartare et ne peut occuper cette position. Comment espérer que le monde des hommes vive dans l'ordre quand celui des dieux est sans maître ? »

Gedunar, druide de l'Orme Sacré à un de ses disciples.

LES LIEUX

La République d'Etherne est divisée en quatre provinces : la province Tarquine, la petite Corne, les Apenins et la Paleste.

La province tarquine

La province tarquine héberge la capitale d'Etherne : c'est à ce titre le véritable cœur de la République. Son influence n'a cessé de croître au cours du temps et c'est désormais un lieu cosmopolite où se croisent puissants et voyageurs étrangers.

Le pays aujourd'hui:

La province tarquine commence au pied des montagnes des Apenins et suit le fleuve Neptune jusqu'à la mer. L'embouchure du cours d'eau fut longtemps à l'origine d'immenses marais insalubres qui occupaient un bon tiers de la province. Mais les travaux commencés sous le roi Tarquin ont déjà permis d'en assécher une grande partie. Aujourd'hui la vallée est très urbanisée, sans parler de l'immense capitale de la République. Les villas des riches propriétaires s'étendent au milieu de grandioses jardins aux senteurs du Sud et les longues lignes de cyprès et de peupliers y partagent les grandes parcelles des fermes. Les routes y sont très bien entretenues et constamment parcourues par les messagers et les marchands latins. Enfin les auberges et les relais de courses sont nombreux et animés. Quelques vagabonds y errent parfois, attirés par la grande ville et vivant de rapines dans la campagne. Seuls les marais de la Méduse sont encore un peu sauvages, abritant les derniers restes de forêts de la province.

Les habitants de cette région sont de durs travailleurs et ne prennent pas la vie à la légère. Sous le splendide soleil de la Mer Intérieure, ils s'habillent toujours de manière sobre, en toge pour les plus riches et en tunique pour les autres. Les esclaves sont toujours habillés de noir afin de ne pas importuner la vue de leurs maîtres.

Etherne

Seconde plus grande cité du monde, capitale de la République, Etherne rayonne à travers toutes ses provinces. Chaque nouveau voyageur qui y pénètre est stupéfié par sa taille et sa puissance. De nombreux érudits et précepteurs ont tenté de décrire la cité d'Euphébius. En voilà un essai :

« La cité d'Etherne est sans doute la plus grande du monde, à l'exception peut être de Babylone. On pense qu'il y aurait facilement 500 000 âmes dans la ville, brassant sans arrêt des voyageurs venus des quatre coins du monde. Cette masse incroyable s'étale dans les nombreux quartiers de la ville, le long du fleuve Neptune.





Le temple d'Euphebius, un peu en arrière de la ville, trône sur la plus haute des sept collines de la capitale, l'Euphébia. Sur son flanc sont amassés des milliers d'ex-voto, sous forme de plaques, de petits autels ou de véritables chapelles selon la richesse de la famille donnanter. Ainsi les pèlerins peuvent-ils admirer la puissance d'Euphébius en empruntant le sinueux parcours qui mène à son temple. Sans doute auront-ils la chance de trouver auparavant à boire dans l'un des innombrables thermopolium qui siègent au pied du Dieu voleur. Dans ce quartier les insulae montent assez haut, faisant s'entasser les travailleurs les uns sur les autres. Beaucoup travaillent dans les nombreux ateliers de céramiques qui parcourent le quartier, à la source de milliers d'amphores, de vases et de lampes à huiles. Tout le long des rues, de petits autels rendent grâce à Hermès, comme dans tous les quartiers limitrophes d'Etherne.

En suivant l'avenue principale réservée au piéton on arrive vite en vue du quartier de la colline de l'Aventin. C'est là que s'étale le port fluvial de la ville, rempli d'échoppes, d'auberges et de forums, sans cesse grouillant de marins et de marchands venus de toute la Mer Intérieure. Même les Cartagues, nos ennemis il n'y a pas si longtemps, viennent commercer ici. Sur les quais les marchandises sont déchargées sous l'œil aigu des mouettes. De nombreux bordels s'étalent en arrière des quais, tous indiqués par une zizanie de phallus gravés dans les murs. Plus loin on découvre le forum Claudius, seconde plus grande place d'Etherne, où, dit-on, on peut trouver toutes les marchandises possibles et imaginables. Des files d'esclaves y suivent des sacs d'épices rares, des animaux étranges de pays éloignés ou des gemmes venant du lointain empire Sassanide. Toutes ces marchandises sont souvent amenées d'Ostia, le plus grand port de la péninsule.

De nombreux citoyens sortent de ce quartier agité pour pénétrer dans celui de la colline Palestine, baptisée ainsi en souvenir du palais de Tarquin qui occupait autrefois l'endroit. Seuls subsistent quelques antiques et massifs murs sur lesquels s'appuient de nouvelles domus. Nombreux sont les marchands qui, ayant réussi dans l'Aventin, sont venus s'installer ici dans quelques jolies villas. On peut voir devant chez eux leurs clients attendre leurs entrevues, se nouant nerveusement les mains. On dit néanmoins que la nuit le quartier s'éclaire de toutes autres activités. On raconte que de nombreux souterrains partent des caves de certaines maisons pour s'enfoncer dans les catacombes de la ville, lieu de mystères sur lequel les aubergistes n'en finissent pas de pérorer.

Plus loin prend place le quartier des jeux, tout autour de la petite colline de Fors. C'est là bas qu'on trouve la grande arène : les cris des combattants et du public se répercutent dans toutes les rues aux alentours. Des nuées de commerçants proposent des encas ou organisent des paris, les Latins allant et venant entre eux et les établissements alentour. Thermes, maison de jeux et palestres se pressent les uns contre les autres alors que la villa Aurius domine

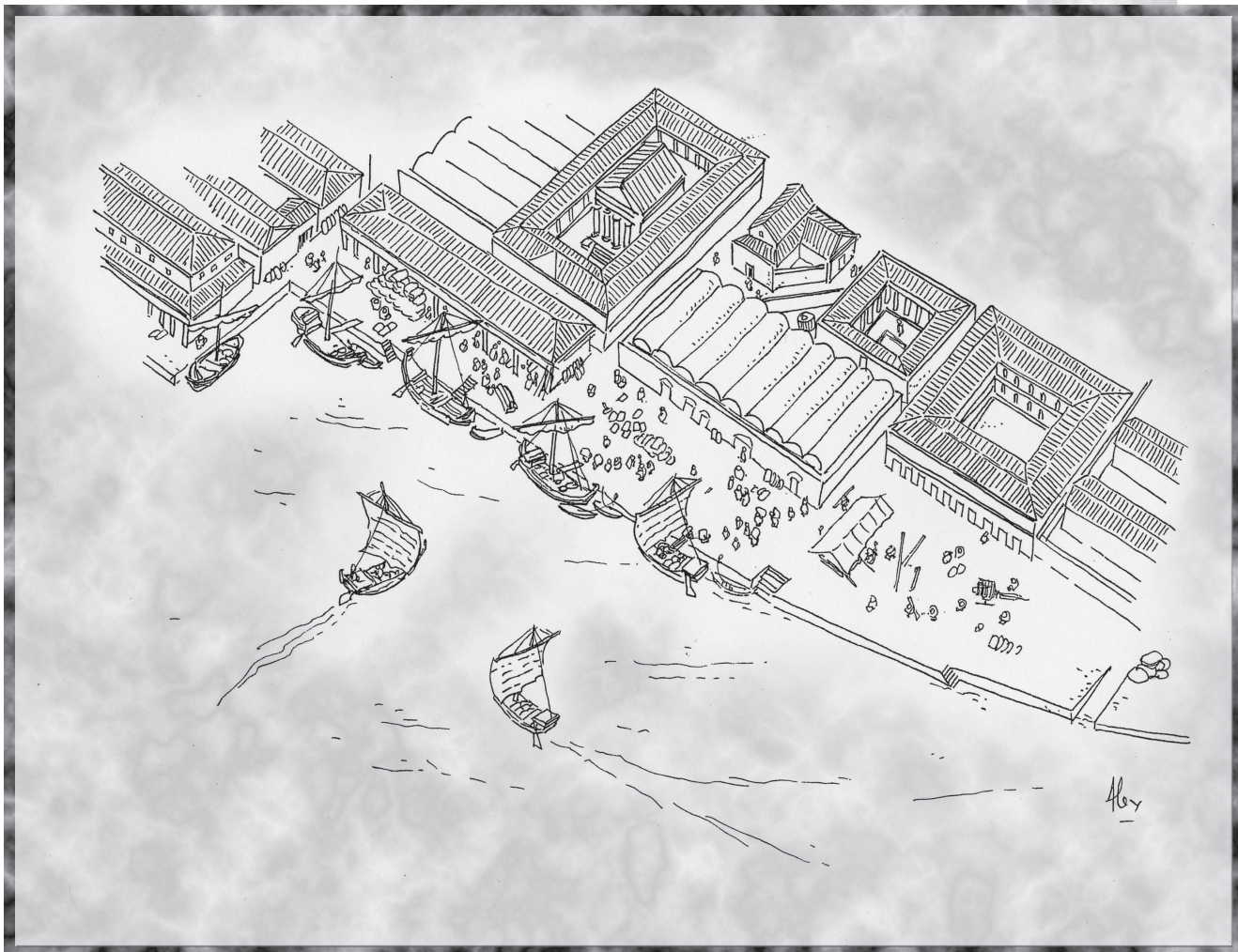
les environs. Le bâtiment le plus couru reste l'école de gladiateurs où les jeunes se pressent pour admirer leurs idoles. Au sommet de la petite colline se dresse le temple de Fors, fille d'Euphébius et de Dionysos, Déesse du jeu. Les malheureux et les hommes ruinés s'y rendent discrètement pour s'attirer la chance. Personne n'avoue y aller mais tout le monde finit par y passer. On raconte que le plus grand donateur de ce temple ne serait autre qu'Aurius. Le pauvre organisateur des jeux craint toujours qu'une émeute ne rase sa belle et magnifique villa. Il a beau demander plus de patrouilles aux préfets urbains, l'ambiance est toujours aussi chaude la nuit et les rixes sont courantes. Rongé par l'angoisse il jette son argent dans toutes les maisons de jeux et les cirques d'Etherne. Entre chez lui et la grande arène s'étire la plus grande route des Terres Intérieures, la via Dodécaconsula. Elle serpente de l'Illyrie jusqu'aux Terres Chevelues, depuis le temps de la Grande Alliance.

Mais avant d'arriver si loin elle passe devant le palais sénatorial, sorte d'immense basilique flanquée d'innombrables petits bâtiments. Chacune de ces coupoles est surmontée de statues d'anciens consuls ou sénateurs et chaque nouvel ajout est toujours source d'interminables pourparlers au sein du Sénat. C'est tout autour du palais, lourdement gardé, qu'on peut trouver les villas secondaires de nombreux sénateurs. Ils viennent souvent de provinces éloignées pour siéger à Etherne et s'installent autour du Sénat. Les places y sont de plus en plus chères tant les temples alentours attirent du monde. Autour de celui de Saturne on peut trouver les échoppes les plus étranges, revendant quelques amulettes aux voyageurs crédules. Près de celui de Bellone, on peut trouver un des deux forts de la garde consulaire. Ces solides soldats assurent la garde des grands temples et du palais où sont conservés les trésors de la ville.

De l'autre côté de la via Dodécaconsula, on peut trouver le quartier des étrangers. Groupées frileusement autour de la roche de Lucumo, les domus des représentants et des marchands des Terres Intérieures craignent toujours une flambée de violence. Pourtant le quartier est sympathique et coloré. On peut y trouver de très fameuses maisons d'Antiochos comme les magnifiques résidences de marchands Achéens. On raconte qu'un ambassadeur du pays du Fleuve habiterait quelque part dans le quartier. Peut-être est-ce lui qui fournit les herboristeries locales. Bien malin serait celui qui arriverait à se procurer du Lotus sans attirer l'attention. Le quartier est tout de même sûr, même si quelques Chevelus un peu éméchés animent les nuits. Ces jeunes viennent dans notre pays apprendre notre culture et comprendre les mécanismes de la République. Arrivés ici, ils sont souvent un peu perdus et cherchent de nouveaux repères.

La dernière colline d'Etherne est la butte sacrée, dont l'origine du nom se perd dans le temps. Ce petit monticule est quasi invisible, serré contre la muraille Demus et entouré des maisons du petit peuple





d'Etherne. La vie est simple et parfois dure dans ce grand quartier de la ville et les patrouilles de *sebiacaria* s'y font plus rares ; aussi les citoyens ont-ils organisé leurs propres milices pour assurer leur sécurité. Quelques sénateurs ont fait remarquer à juste titre que ces groupes étaient devenus eux mêmes de véritables factions criminelles mais il semble que les prêteurs urbains ferment les yeux pour le moment. Les plus avisés se rappelleront que la plus grande de ces bandes, celle de Remus le gourdin, fut impliquée dans la disparition de deux ennemis politiques du sénateur Quindemus. Seules les mauvaises langues prolongeront cette constatation pour expliquer l'immunité actuelle des bandes de la butte.

C'est cette ville immense qui est le cœur de notre Nation et où se joue le destin des Terres Intérieures. On dit que celui qui dominera l'inextricable cité sera le maître de la République et nombreux sont aujourd'hui ceux qui s'y emploient. »

Marcus Flavius Carminus,
sénateur tarquin et ex-tribun urbain.

Ostia

Ostia est le grand port de commerce et de guerre d'Etherne. C'est aussi le grenier à blé de la capitale aux cinq cent mille ventres. Elle devient rapidement incontournable quand il s'agit de voyager à travers la Mer Intérieure ou qu'on doit faire face à une corporation latine.

Historique : Ostia a été fondée en 315 AF, alors qu'Etherne commençait à s'engager aux côtés des Apennins contre les pirates Cornii. La cité devait d'abord répondre aux besoins alimentaires croissants de la capitale, lui constituer une base avancée de contrôle dans la péninsule et lui permettre de mettre à l'eau ses premiers bâtiments de guerre. Le port fluvial d'Etherne ne suffisait plus depuis longtemps à l'approvisionnement de la cité et souffrait de son exiguïté et de sa mauvaise situation. Le Neptune passe dans les deux villes et pouvait servir de voie de communication.

Pour toutes ces raisons, Ostia fut irriguée par l'argent de la capitale et devint petit à petit une grande cité. Lors des premières escarmouches avec





les Cartagues, les Tarquins essayèrent de constituer leurs propres flottes de combat, mais en vain, faute d'expérience. Ils durent se reposer sur les Cornii, marins plus expérimentés. C'est d'ailleurs leur engagement qui provoqua ensuite la guerre agricole et mit Ostia au cœur d'un maelström de feu et de sang...

La cité, composée pour moitié de citoyens tarquins et pour l'autre de Cornii, fut d'abord déchirée par d'atroces combats de rues entre les deux partis, qui durèrent plus de trois semaines. Le camp pro-Etherne n'en sortit vainqueur que pour mieux en pâtir par la suite. Poste avancé, Ostia subit plusieurs sièges, tomba deux fois, fut reprise le même nombre de fois et se militarisa de plus en plus. Ses quartiers limitrophes se changèrent en champs de ruines et sa population se terra dans les insulae les plus insalubres.

A la fin de la guerre, la cité reçut du Sénat en remerciement un grand nombre de privilèges définitifs ou temporaires, comme des exceptions d'impôts ou de services militaires. Ostia reprit donc vite le dessus et il ne resta bientôt plus de la guerre que les arcs de triomphe et les deux impressionnants forts de la cité. Le rayonnement de plus en plus fort d'Etherne amena un développement du commerce et accéléra l'activité maritime de la ville. Des compagnies de commerce s'y créèrent et plusieurs compagnies de publicains en firent leur siège.

En 640, le forum Eluste y fut construit afin de répondre au nouvel afflux de marchandises. Deuxième plus grand forum de la République après le forum Claudius, à Etherne, il concentra rapidement toutes les marchandises qu'on peut trouver dans la Mer Intérieure.

Aujourd'hui : Ostia est une grande cité de plus de 80 000 âmes, dont l'activité est résolument tournée vers la mer. Toutes les nationalités qui entourent la grande bleue y sont présentes et le port fourmille sans arrêt d'activités, de jour comme de nuit. La partie la plus proche de la mer est occupée par les entrepôts et le siège des corporations d'affaires présentes sur place. Il y a là des charpentiers de marine, des armateurs, des publicains et des marchands de toute espèce, ainsi que des corps de métiers plus spécifiques.

La corporation des mesureurs a le monopole de la mesure des marchandises dans la cité et son arbitrage est requis à chaque transaction pour être considérée comme légale.

Le corps des plongeurs récupérateurs est encore plus étrange. Fondée par des Tarquins qui n'avaient pas prévu le développement massif de la cité et qui, il faut le dire, n'étaient pas de grands marins, Ostia connaît parfois des problèmes d'ensablement. Des dunes sous-marines, roulées lentement par le courant, prennent régulièrement des navires au piège. Quand ceux-ci versent avec leur marchandise, les marchands font souvent appel aux plongeurs pour aller la récupérer au fond

de l'eau moyennant, bien sûr, une petite commission. Ce sont évidemment les navires étrangers, peu au fait des derniers déplacements des bancs de sable, qui sont le plus souvent pris au piège.

Les Cartagues, réputés grands marins et commerçants, échappent souvent à ces problèmes. Il faut dire qu'ils ont investi sur place tout un quartier de la cité où ils tiennent des guides et des traducteurs à la disposition de leurs équipages. Ils y mènent grand commerce notamment d'esclaves venant, semble-t-il, de tous les pays du monde. Les mauvaises langues affirment qu'ils en profitent également pour entretenir des espions dans tous les bâtiments latins, afin d'anticiper leurs mouvements. Serait-ce là la clé de leur omniprésence commerciale ?

L'ensemble est surveillé par deux castrum qui datent de la guerre civile, le fort du croc et le fort noir, jamais tombé pendant la guerre civile. Deux cohortes de 500 hommes les occupent et préviennent toute attaque par la mer.

Rumeurs : Depuis quelques mois, les habitants ont put constater une recrudescence de rats dans la cité. Ceux-ci déjà fort nombreux d'habitude, à cause des silos de grains dans le port, sont maintenant omniprésents. Les duumvirs de la cité ont d'ailleurs fait passer à la curie un nouvel édit récompensant la destruction de chaque rat. Car en plus d'être vecteur de maladie, le rat transporte avec lui nombre de superstitions...la rumeur veut que les rongeurs soient sorti du gris-monde afin d'y ramener quelques vivants bien frétilants...

La corporation des plongeurs a laissé également filtrer quelques rumeurs. Un accident à bord d'un navire l'a fait échouer sur un des fameux bancs de sable. Un plongeur aurait aperçu pendant son travail d'étranges fleurs flottant à mi-eau autour de la coque du navire. Malgré les sévères contrôles à bord des navires, certains pensent qu'il s'agissait là de Lotus, la dangereuse fleur du pays du Fleuve. La cargaison a été saisie par les duumvirs avant que l'affaire ne s'ébruite.

La province des Apenins

La province des Apenins est réputée pour être le grenier à blé de la République. Elle fut annexée depuis bien longtemps par la cité d'Etherne et c'est aujourd'hui une région calme. Seules les routes qui traversent ces montagnes ont la réputation d'être encore agitées par quelques brigands.

Le pays aujourd'hui

Les Apenins tirent leur nom de la vieille chaîne de volcans qui parcourt le milieu de la péninsule latine. Il y a bien longtemps qu'ils ne sont plus en activité et il ne reste aujourd'hui que quelques innocents dômes montagneux balayés par les vents. Au centre du pays, nichés dans des vallées étroites, sont





cachés les plus anciens villages des Apenins. Depuis plusieurs siècles les villageois ont réussi à conquérir les littoraux beaucoup plus accueillants. Car sur la rive occidentale du pays s'étendent de vastes plaines fertiles, largement exploitées par d'immenses propriétés agricoles. Ces fermes fortifiées sont parfois de véritables palais, crachant chaque jour des centaines d'esclaves dans les champs. Ceux-ci s'étirent à perte de vue, alignant oliveraies, champs de blé et d'orge. Sur la côte, les embruns marins et la senteur des pins viennent réveiller les narines du voyageur. Les vagues y battent sans cesse les nouveaux ports construits dans la province pour le commerce.

Car les habitants des Apenins restent fidèles à leur réputation, celle de gens pragmatiques et terre à terre, aimant l'efficacité avant tout. S'ils donnent parfois l'impression d'être près de leurs sesterces, ils ne sont toutefois pas insensibles au luxe; et les propriétaires terriens, qui comptent parmi les plus riches d'Etherne, aiment à parader avec de lourds colliers d'or. La province est aussi remplie de milliers d'esclaves qui vivent chaque jour un sort misérable pour nourrir Etherne. Les villes sont peu nombreuses et servent plus de marchés d'embauces que de réels centres d'urbanisation.

Cumes

Cumes est une cité sanctuaire, qui a été construite au pied de la montagne sacrée de la Sibylle où viennent chaque année de nombreux voyageurs. Cette particularité a donné à la cité une aura et un statut particulier.

Historique : On a pour coutume de dire que Cumes fut fondée avant Etherne et avant même le monde lui-même...Car Cumes abrite l'oracle le plus célèbre et le plus ancien de la péninsule latine : la Sibylle. On raconte que ces prophétesses officient dans leur grotte depuis aussi longtemps que l'homme s'en souvient. De fait, la popularité du sanctuaire a permis, au fil des siècles, la constitution d'une véritable petite cité. Considérée comme sacrée, elle fut épargnée au cours des guerres successives. Aujourd'hui encore, les habitants de Cumes ne font pas tout à fait partie de la République : ils ne sont pas soumis à l'impôt central et n'ont pas d'obligations militaires. Ils se contentent de coopérer, mais se retranchent derrière le caractère sacré de leur cité dès qu'une autorité extérieure cherche à s'imposer.

Aujourd'hui : De nombreux voyageurs continuent de venir à Cumes pour consulter la Sibylle. Mais leur attente peut être très longue et dure en moyenne une semaine. En attendant, ils se restaurent et dorment dans un des nombreux relais de la cité. C'est une manne importante dans ce pays serré entre les montagnes qui ne dispose que de peu de terres cultivables. Les habitants ont bien compris leurs intérêts et plusieurs marchands proposent sur leurs étals des talismans ou des poteries rappelant les pouvoirs de la prophétesse. Les

charlatans, les rebouteux et les haruspices sont aussi nombreux dans la cité. Ils vendent leurs services aux voyageurs pressés qui veulent connaître leur avenir et la volonté des dieux.

Récemment, la cité a accueilli un nouveau type de citoyen : l'homme en cavale. Un sénateur latin, Rufius Antanius Ostius, accusé de détournement de fonds, s'est réfugié dans la cité en invoquant son caractère sacré. Cumes, terre d'asile ? Le conseil de la cité a déclaré pour plaire au sénateur (qui possédait sur place de nombreux terrains) qu'elle se portait garante de sa sécurité. Il semble que cette déclaration ait été bien entendue dans la péninsule latine. De nombreuses personnes recherchées ont accouru dans la ville à la suite de cette affaire, pour s'y protéger des autorités. Tout ça n'est plus vraiment du goût de la cité, qui se retrouve dans une situation de plus en plus étrange où les rebouteux drogués aux champignons côtoient maintenant les bandits de grands chemins.

Rumeurs : Les gens racontent beaucoup d'histoires à propos de la Sibylle. Certains affirment connaître la composition secrète de l'encens qu'elle respire et qui lui permet de rentrer en contact avec les dieux. Ces mêmes personnes vendent évidemment leurs produits aux voyageurs à un prix fort important avant de disparaître...D'autres disent, toujours à propos de la Sibylle, qu'elle ne serait pas choisie dans une famille latine par les prêtres de Saturne, mais serait toujours la même femme depuis plusieurs siècles. Cette légende est bien sûr encouragée par le fait que la Sibylle reste toujours cachée derrière une tenture quand elle fait ses oracles. Il y a également de nombreuses histoires qui courent sur la montagne sacrée où elle réside. Il paraîtrait qu'il serait possible d'aller la voir par des passages secrets qui partiraient du pied de la montagne. On raconte que Tarquin le Superbe aurait fait construire un tel tunnel qui relierait directement le sanctuaire à son palais, à Etherne.

Il y a d'autres personnalités qui sont célèbres dans la cité. Un vieil homme du nom d'Eustius attend maintenant depuis 40 ans d'être appelé par la Sibylle. Tous pensent qu'il a du commettre un crime atroce pour être ainsi puni des dieux. Lui-même est toujours resté silencieux à propos des questions qu'il veut poser à la Sibylle. Il habite désormais une vieille cabane près du sanctuaire, dont il ne sort plus que pour mendier dans la cité ou aller au thermopolium. Depuis le temps qu'il erre dans les rues, il connaît par cœur la cité et ses habitants. C'est le premier à avoir évoqué l'existence de nombreuses sociétés secrètes à Cumes.

Dera

Dera est une cité typique des Apenins. De taille modeste, elle est surtout tournée vers le travail agricole et le commerce avec les autres provinces. Mais ce qui y marque le voyageur, c'est surtout le très grand nombre d'esclaves.





Historique : Dera fut fondée il y a quatre siècles, alors que la campagne des Apenins était en pleine période de peuplement. Le nombre sans cesse croissant d'exploitations agricoles avait amené de nombreuses richesses dans le pays, mais demandait aussi une main d'œuvre supplémentaire. Dera fut donc avant tout une place de recrutement pour les fermiers. Politiquement, la cité a toujours été dirigée par les grands propriétaires terriens des environs. Ces hommes n'ont jamais fait preuve de grande audace et ils se sont toujours rangés au cours du temps du côté du plus fort. Dera s'est d'ailleurs déclarée loyale à Etherne pendant la guerre agricole et en a retiré plusieurs avantages. Ainsi les notables de la cité sont les premiers à pouvoir choisir parmi les arrivages d'esclaves du port le plus proche, Apeilium. Ils disposent également d'avantages fiscaux et sont devenus les premiers fournisseurs latins de blé de la capitale.

Aujourd'hui : Dera est restée une petite cité, qui ne compte que 3 000 habitants. Elle est bien sûr centrée sur son forum où, pendant la belle saison, viennent les recruteurs des grands propriétaires. Ils y engagent les artisans les plus qualifiés et des bras pour les travaux agricoles. La campagne est assez urbanisée et constellée de grandes villas des notables de la cité. Il y a bien autour 5 000 habitants supplémentaires. Il y a parmi eux de très nombreux esclaves, peut être plus de 3 000 personnes. Ces pauvres hères vont enchaînés 5 par 5, pour travailler dans les champs de l'aube au crépuscule. Les propriétaires se les échangent en fonction de leurs besoins et les traitent comme du bétail. Certaines années difficiles, quand la sécheresse est trop forte ou l'hiver mordant, ces gens meurent par dizaines. Ce sort ne semble pas attrister les grands propriétaires, qui disposent de prix réduits pour leurs achats d'esclaves. La cité elle-même ne connaît pas d'autres activités que le commerce, si on met de côté les splendides thermes qui ont récemment été construites. On les doit à la générosité d'Ocius Arnilius, l'homme le plus influent des environs. C'est le descendant direct de Caius Arnilius, l'homme qui fit pencher la balance en faveur d'Etherne pendant la guerre agricole. La famille a depuis gardé de nombreux contacts dans la capitale et y possède plusieurs villas.

Rumeurs : Plusieurs révoltes ont éclaté à Dera depuis le début de l'exploitation intensive des esclaves. Toutes ont été réprimées dans le sang. La dernière s'est passée il y a 8 ans. Elle était menée par un homme du nom d'Herlat, un ancien guerrier chevelu mis en esclavage après le meurtre d'un questeur latin. Il réunit rapidement 3 000 hommes autour de lui et s'empara de Dera. La légion intervint et cerna la cité. Elle y massacra bon nombre d'esclaves et crucifia les autres. Quant à Herlat, on raconte que Caius Arnilius lui-même jeta son corps aux chiens après l'avoir lacéré de coups.

Un autre sujet de discussion dans les thermopolium est le tout nouvel arrivage d'esclaves en provenance d'Achée. Ce sont des hommes fiers qui ne se laissent pas faire. Plusieurs sont déjà morts et un garde a été retrouvé garrotté. Depuis, les propriétaires ouvrent l'œil.

Certains ont entendu une histoire bien plus étrange. Salar, un esclave qui travaille aux nouveaux thermes, a rapporté à son contremaître avoir aperçu une étrange silhouette errer à l'aurore à l'intérieur du bâtiment. Malgré les coups de bâton reçus, d'autres esclaves ont rapporté avoir aperçu quelque-chose. Le contremaître lui-même se refuse à parler de cette étrange histoire, qui fait perdre en popularité les tout nouveaux thermes.

La Paleste

La Paleste fut longtemps le grand ennemi d'Etherne. Mais sa population trop peu nombreuse ne pouvait faire le poids devant la grande cité. C'est aujourd'hui une province prospère et bien intégrée, même si certains remuent de vieux rêves d'indépendance.

Le pays aujourd'hui

La Paleste est verte, c'est la région la plus boisée de la péninsule. Ses forêts de feuillus et de sapins remontent de ses larges vallées jusqu'aux contreforts de l'immense massif des montagnes Tramines qui traversent toutes les terres et finissent, dit-on, dans le Tartare. Elle est connue pour ses mines d'Etain et de cuivre ainsi que son bois de grande qualité qui sert à la construction navale dans de nombreuses cités. La métallurgie y est aussi très bien maîtrisée et a donné jour à des merveilles de bijouterie et de feronnerie.

Les Palestins sont amoureux du beau mais pas du clinquant. Ils s'habillent toujours avec un certain chic (quand ils le peuvent...) et portent plus facilement des tuniques ou des habits de fourrures. Les bijoux y sont, comme il se doit, très appréciés et portés en toutes occasions. Le rouge et le noir sont deux couleurs privilégiées chez ces esthètes jaloux et nostalgiques de leur grandeur passée. Les fertiles vallées sont occupées par de nombreuses et grandes cités où certains monuments rivalisent avec les temples d'Etherne. Les esclaves y sont nombreux mais mieux traités qu'ailleurs en général et les affranchis sont nombreux dans le milieu des affaires.

Paleste

Paleste est la grande cité de la province Nord de la péninsule latine. Prospère, elle entretient ses différences et ne cache pas sa jalousie pour la capitale.

Historique : Paleste est peut être plus vieille qu'Etherne. Certains précepteurs avancent que les Palestins sont les descendants d'une ancienne civilisation pré-latine qui aurait occupé tout le Nord



du pays. La légende raconte une autre histoire. Selon les traditions des Palestins, leur peuple aurait erré au sud des Terres Sacrées jusqu'au jour où son guide aurait sauvé un ours d'un piège. L'animal reconnaissant, nul autre que le dieu Orsonis⁶, aurait guidé les hommes jusqu'à la riche vallée qu'occupe aujourd'hui la cité. Il aurait aussi confié qu'à tous ceux qui auraient le cœur pur, il offrirait le sien. Et la tribu découvrit dans les entrailles de la terre de nombreux métaux riches. Depuis, les Palestins sont les seuls Latins de la péninsule à rendre un culte à Orsonis, dieu à l'origine illyrienne.

Forte de ces richesses, la Paleste a été très vite une puissance dominante de la péninsule. Son histoire récente n'est que le long récit de son affrontement avec Etherne, qui se solda par sa défaite finale. Détruite en 525 par les légions consulaires, Paleste fut reconstruite 10 ans après, à moitié à cheval sur les ruines de la première cité. Comme elle est placée à un carrefour important entre la péninsule latine et le reste des Terres Intérieures, la cité se redressa vite. Considérée comme dangereuse par le pouvoir central, elle fut contrôlée pendant 50 ans par un gouverneur spécial nommé par le Sénat. La chute d'Etherne, en 579, fit néanmoins apparaître la nécessité de compter sur une province Nord solide, pour protéger la capitale. Le gouverneur fut retiré et la vie politique reprit. La famille Menquinii s'y distingua particulièrement, en opérant un redressement rapide. Mais le véritable triomphe de la cité fut l'accession d'un de ses enfants, le légat Claudius, à la charge de dictateur. Dès lors, Paleste devint une ruche militaire : toutes les grandes familles espèrent profiter du dictateur pour faire nommer leurs fils tribuns, préfet et légat. La guerre chevelue vit tomber nombre de ses jeunes recrues, parfois courageuses mais surtout inexpérimentées. Les Ordellii, néanmoins, arrivèrent à se tailler une solide réputation de combattants intraitables et restent aujourd'hui une famille à la grande influence dans la sphère militaire. Quant aux Menquinii, ils préférèrent récupérer les morceaux des familles tombées au combat pour conforter leurs positions, sans trop s'engager auprès de Claudius. Leur stratégie fut payante, car ils échappèrent ainsi aux purges contre les amis du dictateur.

Aujourd'hui : Paleste est une cité florissante, encore plus depuis la Grande Alliance. Une grande partie du commerce chevelu passe par ses portes et les marchands palestins font d'agréables plus-values. Les familles Menquinii et Ordellii touchent chacune une bonne part sur ces transactions par l'intermédiaire de leurs affranchis. Mais elles ont un adversaire redoutable en la personne d'Erina Ocvien, une initiée d'Hermès particulièrement cha-

rismatique. Cette femme mûre a su se construire peu à peu une véritable société, avec ses propres courriers, ses marchands et même quelques navires de transport. En s'investissant beaucoup elle-même et en échappant à de multiples « accidents », elle a réussi à surmonter l'obstacle de la puissance des clans sénatoriaux. Le fait qu'elle soit courtisée pour son caractère par de nombreux ambacts et nobles chevelus n'a pas du simplifier la tâche des assassins envoyés à ses trouses...

L'ultime membre de la famille Claudii, Valius Claudius, ne tient pas à s'engager dans ce combat. Agé de seulement 17 ans, le jeune garçon préfère encore écouter son conseiller principal, son oncle au troisième degré et sénateur Erovius Baldus Opter. Ce silence n'empêche pas le garçon de bénéficier d'une aura sans pareille. L'année dernière encore, alors que le jeune homme se déplaçait sur le forum⁷ avec sa suite, il a croisé une cohorte de légionnaires en déplacement. Sans ordre, l'ensemble des soldats, après l'avoir reconnu, se sont mis à genoux devant lui avec respect. Cet événement a frappé les imaginations et a attisé l'agitation au Sénat, déjà pourtant naturellement élevée.

C'est en général aux Claudii et aux traditions palestines que se réfèrent le plus souvent les voyageurs, quand ils veulent raconter leurs voyages à Paleste. Ils achètent là-bas nombre de fourrures et de bijoux, qui constituent une spécialité artisanale de la région reconnue à travers même des pays étrangers. Des bracelets de Paleste s'échangent régulièrement à Baalbeck ou en Achée. Une autre particularité de la cité et son pays est la présence des ours. Si le culte d'Orsonis est déclinant, la figure des plantigrades reste très forte dans l'imaginaire et les traditions. Ainsi de nombreuses familles, celles qui possèdent une ferme ou une maison dans les faubourgs, entretiennent une sorte de râtelier à nourriture dédié aux ours mairin. C'est cette petite espèce qui peuple principalement la région. Ses membres sont maintenant habitués à faire des descentes vers les habitations pour s'y gaver dans les râteliers. Voilà pourquoi les étrangers ont en général peur de sortir après la tombée de la nuit...mais c'est une espèce pacifique, qui ne s'attaquent qu'aux petites créatures. Leur présence est d'ailleurs considérée comme un signe de bonheur et de prospérité par ceux qui font les offrandes.

Rumeurs : Les légendes locales font souvent mention d'une grotte fabuleuse, dont les flancs seraient couverts de rubis...les habitants l'appellent le cœur d'Orsonis et les plus croyants ont l'intime conviction que cette immense fortune ne serait accessible qu'aux élus du dieu Orsonis, les justes et les purs. Malgré l'avarice et la détermination de

⁶ Orsonis est un dieu sans doute très ancien, intercesseur entre les puissances naturelles et les hommes. Il porte les valeurs de bravoure, de fierté et d'honneur. Sa tendance légèrement grognonne et gourmande est également bien connue...

⁷ Le forum « Claudii », qui est orné d'une statue en bronze de 5 mètres du dictateur monté sur un cheval. Tout bon républicain tarquin grince des dents quand il se retrouve confronté à cette place...





nombreuses personnes, jamais trace de la grotte sacrée n'a été trouvée ailleurs que dans les légendes. On dit ainsi que Tarquin en aurait tiré sa richesse. Mais il semblait pourtant loin d'être un « pur »... La grotte serait aussi réputée héberger une famille d'ours royaux. Voilà de quoi en refroidir plus d'un.

Les légendes sont nombreuses sur les ours, mais la présence du culte d'Orsonis est de plus en plus faible en Paleste. On ne lui connaît qu'un véritable temple, plus dans le Nord. Mais dans Paleste même, il n'y a rien. Il faudrait plutôt se diriger vers les forêts et les hauteurs pour croiser des initiés du dieu-ours. Ceux-ci ressemblent plus à des druides qu'à de véritables flamines. Et d'ailleurs, il est bien difficile de les trouver quand eux ne le souhaitent pas.

Sur un plan plus politique, il semble que de nombreuses factions rôdent autour du jeune Valius Claudius et pas forcément celles auxquelles on s'attend. De façon extérieure, bien sûr, il est harcelé de nombreuses propositions d'alliance d'autres clans sénatoriaux. Mais il pourrait difficilement en être autrement. Non, certaines personnes bien renseignées préfèrent parler d'une lutte plus intime. Le jeune garçon serait partagé entre son amitié pour ses deux plus proches conseillers, son tuteur et parent Erovius et son précepteur artésien, Arkéos. Le premier est un donateur connu des temples de Paleste, alors que le second est très apprécié à Artésia pour sa logique et son art de la rhétorique. Les deux hommes semblent pourtant bien s'entendre entre eux, à moins qu'ils ne jouent un duel souterrain et particulièrement subtil. Lequel de ces conseillers finira par l'emporter dans l'esprit du jeune Claudius ?

Capharnaüm

Capharnaüm est connue pour être la cité la plus anarchique, la plus désorganisée et la plus brouillonne de toute la péninsule latine. Il s'agit d'un amoncellement d'insulae collées les unes sur les autres, construites et reconstruites, reliées par des passerelles parfois mobiles... Comme les incendies sont réguliers, il y a toujours là-bas un quartier en reconstruction, encombré d'étals et d'échafaudages. Cité un peu à part dans la Paleste, elle est appelée par les autres Palestins « Cafard » tout court. Un surnom qui ne plaît pas à tout le monde...

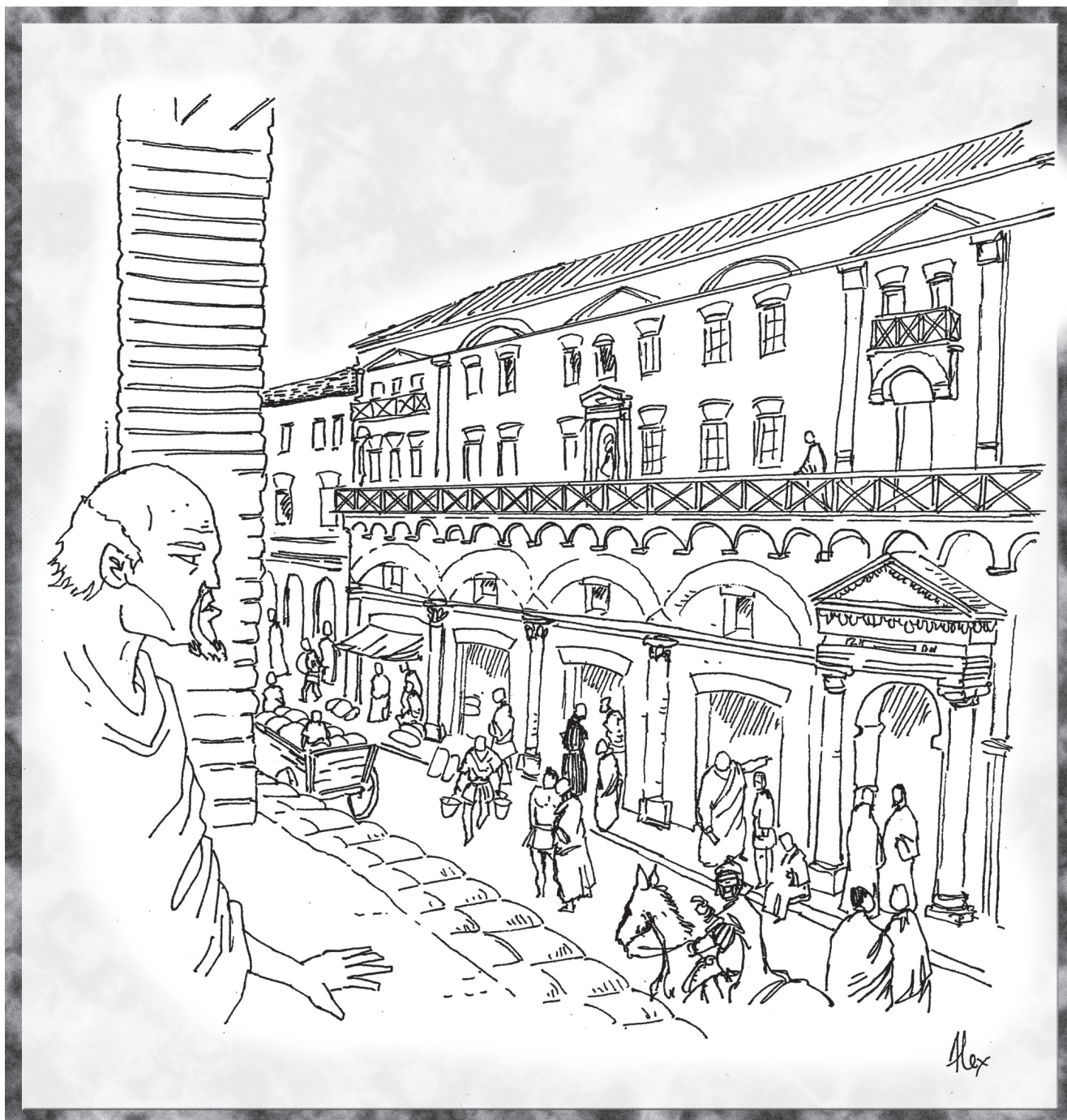
Historique : Capharnaüm fut fondée aux alentours de 150 AF par une communauté de montagnards latins chassés de leur pays, dit-on, par une invasion chevelue. La tradition raconte qu'elle était dirigée par un illuminé du nom d'Osgert. Traumatisé dans sa jeunesse par la visite d'une cité, il aurait décidé d'en construire une lui-même aussi grande et aussi belle. On ne sait pas quel était le modèle initial, mais il ne devait sûrement pas être latin. Le cœur de l'actuelle cité, là où ont dû être construits les premiers bâtiments, est effectivement le plus complexe et le plus anarchique. Il a déjà brûlé une

bonne douzaine de fois, mais ses fondations et les murs porteurs ont toujours résisté aux flammes, permettant de le reconstruire rapidement à chaque fois. Capharnaüm s'est rapidement intégrée à l'influence de la cité de Paleste, dans les premiers âges. Ses habitants ne sont pas très combatifs. Ils savent que personne ne peut les menacer dans leur cité, tant il est vrai qu'il n'y a qu'eux qui peuvent s'y retrouver. On raconte que Tarquin lui-même avait prévu de raser « Cafard » pour la rebâtir plus à son goût. Il disparut avant d'avoir pu mettre son projet à exécution, au grand dam du reste de la Paleste. La cité a donc continué à se développer en acquérant au fur et à mesure des années la réputation d'être inexpugnable et affreusement compliquée. Elle a attiré une population peu enviable de personnes recherchées par les autorités. Cachées dans les ruelles tortueuses, elles ne risquent pas d'être retrouvées. Cet état de fait s'est perpétué à travers les siècles jusqu'à aujourd'hui...

Aujourd'hui : La cité est le cauchemar du pouvoir central. Osgert ayant laissé deux fils derrière lui, chacun a créé son propre conseil de la cité, couvrant le même espace géographique. Du coup personne ne comprend plus rien à ce qui se passe. C'est du moins l'avis du citoyen. Les bandes organisées supportent successivement un clan ou l'autre, en essayant d'en tirer le plus de profit possible. La contrebande est florissante et les patrouilles des miliciens sont tout à fait inefficaces, pour ne pas dire contre-productives. Le troisième pouvoir est sans conteste les véritables réseaux criminels qui irriguent la cité. Les citoyens les plus calmes ont développé l'entraide entre gens de la même rue, en organisant guet et défense collective. Un tel climat d'anarchie ne va pas sans excéder les sénateurs républicains, qui souhaiteraient un peu plus de discipline. La famille Ardili, notamment, fait depuis longtemps pression au Sénat pour que la cité soit transformée sur un modèle plus « standard » et nettoyée. Elle se heurte en cela à la famille Menquinii qui semble avoir là-bas de nombreux intérêts.

Rumeurs : Les clients des thermopolium devissent souvent des raisons de l'intérêt des Menquinii pour « Cafard », une cité qu'ils détestent pourtant tout autant que les autres clans sénatoriaux. On pense qu'ils toucheraient une bonne part des bénéfices de la contrebande de la cité et qu'ils domineraient un certain nombre de bandes. Certains chuchotent même qu'ils recruteraient là-bas la plupart de leurs esclaves de combat.

Ça n'est pas là la plus grande originalité de la cité. On préfère citer le thermopolium « L'égaré ». Il s'agit d'un bouge où se traiteraient les affaires les plus sordides. On y trouverait surtout, dans une arrière pièce, une bien étrange relique : le squelette d'un homme appuyé contre le mur de la cave. On raconte qu'il s'agit du premier homme à s'être perdu dans la cité et en serait mort lentement d'inanition... La pièce au squelette est devenue une sorte de lieu de culte rendu à la cité



et les habitants aiment s'y rendre quand ils ont une importante requête à présenter aux dieux. Il faut dire que la vie dans la cité labyrinthique n'est pas de tout repos. Les habitants font de la ville une sorte d'entité à part, particulièrement capricieuse et dangereuse. Cette coutume étrange est bien connue des étrangers, mais les habitants de Capharnaüm rechignent toujours à leur montrer cet endroit, comme s'ils souhaitaient le protéger.

Quant au cadavre, il y a longtemps qu'on a oublié qui il était vraiment ! On raconte que les maisons se sont construites autour de lui sans qu'on pense à l'enterrer.

Ce sentiment religieux n'est pas suffisant pour empêcher les factions de Capharnaüm de s'affronter. On y compte actuellement quatre bandes qui s'affrontent pour le pouvoir. Il faut y rajouter la quarantaine de ligues de défense





de citoyens, les deux conseils de la cité et la très secrète société de la main d'Osgert. Cette dernière déclare préserver les intérêts de la cité, tels que les percevait son fondateur, Osgert. Elle est surtout connue pour fournir les meilleurs assassins latins de la péninsule.

Quant aux véritables pensées du fondateur, on serait bien incapable de les donner. Sa tombe a disparu, engloutie par les constructions successives. Il semble pourtant que plusieurs personnes aient cherché à la retrouver. Un initié d'Hermès notamment, Aurèle l'arpenteur, est convaincu de pouvoir ainsi découvrir la mystérieuse cité qu'aurait entrevu Osgert dans sa jeunesse. Le suivant du dieu voyageur affirme même qu'elle pourrait se situer dans les Terres Sacrées. Une déclaration bien audacieuse pour la plupart et irrévérencieuse pour les autres initiés.

La petite Corne

La Corne est une région portuaire et ses hommes appartiennent tout entier à la mer. Cette qualité leur a valu tout au long de l'histoire d'être les premiers en contact avec les autres civilisations qui bordent la Mer Intérieure.

Le pays aujourd'hui

Pointe extrême de la péninsule, la petite Corne est entourée de tous côtés par la mer. Le voyageur qui y passe pourra profiter du panorama en montant sur le nez du chat, cette petite montagne qui conclut la province en permettant d'observer les deux rivages à la fois et la belle et paisible Mer Intérieure. Les rivages rocaillieux sont couverts de pins et de buissons d'aubépine. Le vent anime doucement les garrigues tout en y amenant une fraîcheur bienvenue. Les ports y sont nombreux et le ballet des petits navires de pêche y est incessant, sous l'œil vigilant des galères de guerre de la République. Si la plèbe de la Corne se constitue de fiers et rudes marins, il en est tout autre de sa haute société. Beaucoup plus ouverte par son statut de province maritime, les influences d'Antiochos s'y font sentir et le monde des plaisirs y est beaucoup plus développé que partout ailleurs dans la Corne. Le culte dionysiaque est ainsi bien implanté et le petit peuple parle avec effroi ou envie des orgies secrètement organisées dans les domus des riches.

Ceux ci sont friands des raffinements orientaux et suivent avec passion les changements de mode à la cour d'Europatros, le roi antioque. Ils empruntent souvent un ton précieux et plein d'une méprisante compassion à l'égard de leurs interlocuteurs. En revanche, ils constituent de grands évergètes et abritent souvent chez eux de nombreux artistes étrangers, poètes, sculpteurs, chroniqueurs et philosophes.

Andagène

Andagène est bien plus modeste qu'Etherne. Ce port coquet ne comprend que 8 000 habitants, ce qui est déjà important comparé aux grandes cités étrangères. La cité entretient des liens très étroits avec l'Achée, qui est juste de l'autre côté de mer. On y trouve nombre de précepteurs.

Historique : Aux environs de 250 AF, plusieurs navires achéens accostent le long des côtes latines. Ils y fondent trois colonies : Andagène, Kaleios et Paestoi. Les colons auraient été envoyés par la cité d'Ekos, aujourd'hui sous la rude domination des Irdiens. Mais une fois les cités fondées, elles se sont émancipées de leur ville d'origine. Andagène a continué seule sa route. On a pour coutume de dire que c'est à partir de sa fondation que les relations entre Latins et Achéens ont commencé à se développer. Les précepteurs artésiens affirment même que c'est grâce à cette cité que les Tarquins ont découvert la République, la rhétorique et le commerce maritime... Et tout ce qu'ils trouvent trop compliqué pour un citoyen d'Etherne.

Plus les relations se sont intensifiées et plus la population achéenne s'est fondue dans la masse autochtone. La cité a été peu à peu reconnue comme alliée d'Etherne, puis elle est rentrée dans la province de la petite Corne.

Aujourd'hui : Andagène est la cité latine préférée des Achéens. Nichée dans une grande baie ensoleillée, son port accueille de nombreuses nefes en provenance de toutes les cités, que ce soit d'Artésia, d'Irdie, de Chalcée, des îles du Cyclope ou d'Antiochos. Les voyageurs sont souvent des marchands, qui viennent y vendre leurs spécialités, comme du marbre de Chios ou des voyageurs qui reviennent ou vont en Achée. Ils trouvent dans la cité un accueil réputé, du à sa très bonne cuisine et au caractère chaleureux de ses habitants.

Une fois par semaine a lieu sur le forum un grand marché de fournitures achéennes, où on peut trouver des esclaves, des œuvres d'art, de la poterie, des ouvrages en bronze et tout ce qui, en général, se trouve en Achée. Ce marché attire souvent beaucoup de monde, en particulier d'Etherne et de la Corne.

C'est aussi à Andagène qu'on trouve la plus célèbre école de précepteurs sur les terres latines, la classe d'Alcios. Elle est fréquentée par de nombreux enfants de riches familles de la plèbe qui viennent de tout le pays. Les sénateurs préfèrent eux envoyer directement leurs enfants en Achée.

Dernièrement l'actualité a aussi été défrayée par l'arrivée de réfugiés chalcéens qui se sont masqués dans des campements aux alentours de la cité. Depuis la tension est un peu plus forte dans la cité et vols et bagarres se sont multipliés.

Rumeurs : Si la cité a l'air plutôt calme en apparence, ses ombres sont beaucoup plus actives.

Tout d'abord, le temple de Saturne n'a jamais caché son hostilité vis à vis des cités fondées par les Achéens. On dit même qu'il est à l'origine de



la destruction tragique de Kaleois lors de la guerre agricole. De fait, certains initiés ont laissé entendre qu'Andagène n'était rien d'autre qu'un moyen pratique pour les Achéens de faire rentrer dans le pays leurs cohortes de précepteurs et de leur y assurer un soutien. Le temple soupçonne Alcios d'être le responsable du réseau de précepteurs achéen de la République. Quelques marchands chalcéens ont récemment rapporté une rumeur disant que le temple négocierait une victoire irdienne en Chalcée en l'échange d'un coup de main des ressortissants irdiens pour expulser les Artésiens d'Andagène.

Ce ne serait pas la première fois que les Achéens régleraient ainsi leurs comptes dans la cité. Les groupes de citoyens de la péninsule qui se croisent dans la rue ne serrent pas toujours la main. Depuis quelques jours, de nombreux affrontements ont eut lieu entre ressortissants Irdiens, Chalcéens et Antioques. C'est un peu la guerre en Chalcée qui se continue ici...

D'autant plus qu'à ces émotions patriotiques se superposent des intérêts mafieux. Plusieurs marchands achéens ont monté à Andagène de véritables réseaux de contrebande, qui recrutent toujours dans la même cité. Il y a ainsi deux réseaux chalcéens, un antioque et un de Rhodes qui oeuvrent dans le port. Et pour régler leurs comptes entre eux, ils n'hésitent pas à utiliser les grands moyens, comme affréter un navire pirate ou louer les services d'un assassin. D'habitude, les chefs de réseaux font en sorte que les citoyens latins ne souffrent pas de leur petite guerre, de manière à préserver l'image de la cité et de son marché. Mais aujourd'hui le conflit semble se radicaliser et les bavures se multiplient. Un rien suffirait à faire définitivement préférer aux voyageurs un autre port à Andagène. Ce serait alors la lente mort de la cité...

Enfin, certains racontent qu'un de ces réseaux se chargerait de faire venir du lotus, cette terrible drogue hallucinogène qui vient du pays du Fleuve. Si cette rumeur s'avérait vérifiée, le Sénat enverrait sans doute une commission spéciale pour résoudre l'affaire.

Oplontis

Oplontis est une belle et coquette cité côtière où tous les riches et les puissants de la République possèdent une résidence d'été. Ils s'y rejoignent à cette période, où sont organisés de nombreux jeux nautiques ou, plus discrètement, des entrevues politiques...

Historique : Oplontis se transforme de village en véritable petite cité aux alentours de 50 AF, selon les historiens latins. C'est l'invention d'un nouveau type de filets de pêche qui aurait provoqué cette petite expansion et le début de la richesse de la cité. Sans histoire, elle se développe ensuite autour d'un beau sanctuaire à Neptune, réputé pour la qualité curative d'une source qui jaillit non loin. Oplontis se soumet à Etherne comme les autres cités cornii en 461. Lors de la

guerre agricole, elle choisit de rester fidèle à la capitale et obtient la réputation d'être une ville sûre et accueillante. Remarquée pour ses criques romantiques, au sable blanc et à l'eau turquoise, elle devient un lieu de villégiature pour quelques vieux sénateurs qui viennent y soigner leurs rhumatismes à la source de Neptune.

Le phénomène prend de l'ampleur et peu à peu toutes les grandes familles de la République font construire à Oplontis une ou plusieurs villas. Les Duumvirs de la cité font embellir rues et bâtiments publics et organisent de grands jeux nautiques pendant l'été 635, puis pour tous les suivants. Désormais l'activité commerciale de la région est axée autour de la satisfaction des riches vacanciers et l'endroit s'enrichit considérablement.

Aujourd'hui : Oplontis est une cité très riche, d'environ 15 000 habitants. Les colonnes de son grand forum sont toutes en marbre et les bâtiments publics, qui semblent toujours en état neuf, sont abondamment décorés de mosaïques et de statues. Les indigents et pauvres natifs de la cité ont une vie à peu près décente et sont nourris par la ville. Quant aux pauvres qui viennent de « l'extérieur » on leur fait comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus.

L'attraction traditionnelle est le sanctuaire de Neptune. En plus du temple, par lui-même déjà assez immense, a été construit un complexe de thermes et de salles de repos impressionnant, que les habitants appellent le palais de Neptune. On y trouve tout un labyrinthe de pièces d'eau, à toutes températures et décoré de mosaïques extrêmement riches et complexes. Selon les problèmes de santé que souhaitent guérir les visiteurs, les flamines de Neptune leur proposent un parcours différent.

L'été, la cité est agitée et excitée par les grandes fêtes nautiques. Les Duumvirs organisent dans les criques une série de concours, tous basés sur une discipline maritime. Des plongeurs doivent récupérer une perle sous l'eau, des navires font la course à voile ou en galère etc. Avec le temps, ces tournois sont devenus l'occasion pour les grandes familles de faire jouer leurs propres écuries. Elles ont ainsi l'opportunité d'humilier leurs adversaires du Sénat au vu et au su de tous. D'autres animations ont lieu et la richesse des spectateurs amène une certaine déraison dans les spectacles. Depuis maintenant dix ans de vrais combats d'abordage sont organisés entre navires remplis d'esclaves. L'année dernière une plate-forme a été installée sur les flots, au milieu d'une crique, pour y organiser un combat de fauves. Le spectacle ne semble connaître pour seule limite que les désirs de ses riches hôtes.

Ceux-ci ont fait construire d'immenses villas tout autour de la cité. Les familles les plus riches amènent en plus avec elles une partie de leur administration et possèdent des quartiers entiers. Ainsi les familles Aendinii, Ardilii et Menquinii,





quant elles sont présentes, font travailler à Oplontis plus de mille personnes. Les autres grands clans sont également présents, mais en nombre plus restreint. La somme fantastique d'argent que dépense ces gens a créé une nouvelle économie dans la cité, principalement orientée vers le loisir. On peut y trouver de véritables compagnies de prostituées de luxe, comme celles d'Oulvi Lesnos ; des jardiniers, des manucures et des coiffeurs, des troupes de comédiens et des bijoutiers, des artistes à la recherche d'un mécène, cuisiniers et peintres sur fresque... Il y a là de quoi raser, reconstruire et animer le palais du Sénat à Etherne.

Rumeurs : A Oplontis, le plus grand nombre de rumeurs est bien sûr d'origine politique : tant de grandes familles réunies ne peuvent que se laisser aller au jeu d'alliance... Tenir le compte des retournements et des trahisons pendant l'été est un exercice de haute voltige, que seules les femmes de la famille Acta peuvent espérer réussir.

Il existe néanmoins quelques intrigues propres à la cité et non aux jeux des grands de la République. Certains des habitants aiment ainsi à parler des mosaïques du palais de Neptune. Ils racontent à qui veut l'entendre que les complexes schémas ne sont pas juste décoratifs, mais racontent une véritable histoire. Pour certains, il s'agirait d'une formule secrète, pour d'autres d'un trésor ou d'une prophétie. Toujours est-il que des enchaînements de graphismes et que certaines phrases gravées en épitaphe au-dessus des portes ont un sens plus qu'ambiguë. Les flamines démentent bien sûr toutes ces légendes.

L'autre source de rumeurs est la nature des activités d'Oulvi Lesvos. Tout le monde sait qu'elle propose garçons et femmes pour l'amusement des riches. Mais on lui prêterait dernièrement une relation avec un homme. Chose étonnante quand on sait que le sexe d'Oulvi est toujours inconnu, grâce à ses fameuses dérobades de dernière minute et son physique androgyne. L'identité de l'heureux élu est encore inconnue et on se demande bien comment la rumeur a pu commencer. Si rendez-vous il y a, ne serait-ce pas plutôt pour des raisons politiques ? Avec ses courtisans, Oulvi pourrait être une source de renseignements considérable...

LES ACTEURS

Les dix

Aujourd'hui, dix familles sénatoriales sont particulièrement importantes dans la vie politique d'Etherne. Soit elles ont beaucoup de pouvoir, soit elles ont marqué les imaginations. Le peuple a coutume de dire que là où se trouve l'argent, se trouve une des dix et vice-versa...

La famille Acta (Gens Acta)

La famille Acta appartient aux origines même d'Etherne. On dit que c'est Orius Acta, aïeul fondateur, qui courut prévenir Euphébius de l'invasion des Palestins. Les Latins disent que depuis ce moment les Acta n'ont pas fini de courir ! D'une curiosité malade, les matriarches de la famille ont toujours eut à cœur d'être au courant de tout dans la Corne. La famille possède un réseau de relations très dense et efficace à travers toutes les Terres Intérieures. On dit qu'aucune affaire ne leur échappe et leur alliance est très demandée par les autres familles sénatoriales. De fait les Acta semblent s'être toujours tenus à une sévère neutralité et il y a longtemps qu'un membre de la famille n'a pas brigué le consulat. Une sage position, commentent certains, qui leur évite bien des problèmes.

La famille est dirigée quasi traditionnellement par une femme célibataire ou veuve, qu'on appelle la veuve Acta. Les femmes tiennent une position clé dans ce clan et leurs maris sont souvent choisis pour leur docilité ou leur bêtise... bien sûr la richesse reste aussi un facteur important dans ce jeu de pouvoir. La famille Acta tient une position importante dans le jeu politique latin, tenant souvent des cartes dans la plupart des camps. S'y attaquer est une mauvaise idée !

La famille Aendinii (Gens Aendinia)

La famille Aendinii est à la tête de la plus puissante compagnie de publicains, celle qui porte son nom. Elle s'occupe de la perception des impôts en Pannonie, en Chalcée et chez certaines tribus chevelues. Elle possède une armée personnelle ainsi qu'une petite flotte de guerre qu'elle n'hésite pas à utiliser pour mater les cas les plus coriaces. Le patriarche, Julius Arius Aendinius, est un vieux sénateur âgé de 65 ans, rusé comme un renard mais parfois aussi terriblement brutal. De nombreux sénateurs ont été engraisés par ses soins et lui forment un véritable parti au Sénat, propre à faire disparaître les affaires compromettantes comme à lui acquérir de nouvelles responsabilités. Un de ses fils, Marius, est actuellement à Antiochos en train de négocier un mariage des Aendinii avec une des branches royales. On dit que cette famille entretiendrait déjà de nombreuses maisons Antioques (maisons closes) dans la péninsule latine pour satisfaire sa clientèle. De fait l'influence des Aendinii est la plus forte dans la petite Corne, d'où le clan est originaire. Ils ont notamment une immense villa forteresse sur le nez du chat, où la famille se réunit au moins une fois par an. Le reste du temps elle est dispersée à travers toute la Mer Intérieure, dont le patriarche à Etherne, dans le quartier de la colline Palestine.

La famille Ardilii (Gens Ardilia)

La famille Ardilii est l'une des plus anciennes familles républicaines d'Etherne. Déjà présente lors de l'annexion de la Palesté, elle s'est toujours



distinguée par sa volonté inébranlable de servir la République par tous les moyens. De fait, les doutes quant à ses implications dans les affaires les plus graves de l'histoire d'Etherne s'accumulent sans arrêt. On sait qu'elle a fait exécuter Claudius, mais on la suspecte aussi d'avoir suscité la légende de la V^e légion pour provoquer une « chasse aux sorcières » contre les monarchistes. D'autres l'accusent encore d'avoir livré les Caemini aux Chevelus ou d'avoir fait assassiner le premier fils de Claudius, le fameux Tibère le beau. Les Palestins la détestent franchement et considèrent qu'elle est à l'origine de la plupart de leurs problèmes, de leur étranglement au Sénat jusqu'au mauvais temps. Pour le moment, le clan est dirigé par Vintus Bretus Ardilius, un sénateur particulièrement riche et influent au sein de la province tarquaine. Il possède de nombreuses exploitations agricoles et chantiers navals aux alentours de la capitale et passe beaucoup de temps au sein du milieu d'affaires d'Etherne. Ses deux fils, Caius Menfus et Audilius Candus, sont également sénateurs, grâce à l'immense fortune de la famille. Le premier est un des plus conservateurs et

également un fervent admirateur du princeps. Le deuxième, au contraire, semble avoir en partie rompu avec sa famille et ne sort plus beaucoup de sa villa depuis quelques temps. Certains racontent qu'il se serait livré au culte dionysiaque, des plus dégradant et se livrerait nuits et jours à la débauche.

La famille Baldii (Gens Baldia)

La famille Baldius a longtemps été séparée en deux « branches », définies par leurs activités, toutes deux prestigieuses. Une partie de la famille s'est toujours livrée activement à la politique, obtenant au cours du dernier siècle plusieurs consulats, dont les deux derniers tenus par l'actuel patriarche, Marius Quintus Baldius. L'orientation politique du clan est plutôt pragmatique, tantôt agressive et tantôt conservatrice. Mais d'une manière générale, le clan est plutôt pour la conservation des institutions, même s'il ne s'oppose pas à une dictature légalement votée par le Sénat. Grâce au haut poste de Marius, de nombreux Baldii tiennent des postes d'importance dans la République.

Mais cette branche dépérit maintenant que le patriarche semble se désintéresser de la politique.





La deuxième branche garde par contre tout son prestige. Depuis presque deux siècles, les Baldii tiennent le poste de grand pontife de Saturne. Les mauvaises langues racontent que prier ce dieu revient à prier un Baldii. Ainsi nombreux sont les prêtres qui sont des cadets de la famille. Ils semblent s'être toujours dévoués uniquement à l'intérêt exclusif de leur temple. Comme tous les prêtres de Saturne, ils sont de toute façon discrets et il est dur d'en apprendre plus.

Aujourd'hui, les clients de Marius sont un peu désorientés et nombreuses sont les familles qui aimeraient récupérer son puissant réseau d'influence.

Baltus Candus Servilius, consul de la République (Gens Servilia)

Le consul Servilius est le dernier représentant de la famille Servilii. Celle-ci connut pourtant un passé glorieux. De vieille tradition militaire, elle participa à de nombreuses campagnes et versa son sang de nombreuses fois. Jadis à la tête de puissantes compagnies de publicains, les possessions de la famille furent dépecées par le Sénat à l'issue d'un important scandale financier. Après le suicide du patriarche de la famille Servilii, ses fils décidèrent de reconstruire coûte que coûte leur ancien empire dans les Apennins.

Seul l'actuel consul, Baltus Candus Servilius, réussit à remonter la pente. S'appuyant tantôt sur les conservateurs, tantôt sur le parti pour la dictature, il réussit habilement à se faire passer pour un homme faible et manipulable. Arrivé au pouvoir, il retourna la clientèle de ses alliés à son service et commença à placer ses hommes au Sénat. Néanmoins, après avoir été élu trois fois consul, Servilius est plongé dans la plus profonde mélancolie. Depuis l'effondrement « fiscal » de son père, une sombre malédiction semble avoir frappé la famille et tous ses membres sont décédés les uns après les autres.

Aujourd'hui, le patriarche est à la tête d'une immense fortune et ne possède encore aucun héritier. Les courtisans sont nombreux, mais aucun ne semble s'être attaché à l'affection paternelle du vieux consul. Lui, jadis si habile politique, semble se désintéresser de la dangereuse situation extérieure. De rares moments de fureur l'agitent encore parfois et c'est lors d'un de ces accès qu'il ordonna à l'armée de se déployer en Chalcée pour stopper l'avance antioque et irdienne. Personne ne lui donne la moindre chance de se faire réélire, mais nul ne veut non plus trop s'attaquer à lui, de peur de représailles ou dans l'attente de son monstrueux héritage.

Déjà courent sur lui les rumeurs les plus folles dans les rues de la capitale : quel crime sa famille a-t-elle du commettre pour être maudite de la sorte ? Sa carrière politique saurait-elle expliquer à elle seule l'immense fortune qu'il a amassée ? Enfin, qui en héritera ?

La famille Caeminii (Gens Caeminia)

Parler de la famille Caeminii est mal vu à Etherne. Les Caeminii sont morts, tous morts. Pourtant ils furent un des clans les plus puissants de la République pendant la guerre chevelue. Aurius Actus Caeminus fut alors cinq fois consul, après avoir accompli une fulgurante ascension politique. Quelques années lui avaient suffi pour remplir le Sénat de ses créatures et s'être fait élire consul en réclamant la guerre à outrance. Soutien puissant du dictateur Claudius, Aurius disposait d'une immunité totale. Pourtant, les rumeurs les plus folles courraient sur ce qui se passait au sein de ses villas. Certains avancèrent même qu'il s'était converti aux dieux cartagues et sacrifiait alors les prisonniers chevelus par centaines. Ses nombreux voyages vers les îles du Cyclope attestent pour certains qu'il prenait des rendez-vous avec les ennemis d'Etherne.

Nul ne saura jamais la vérité. Après la chute de Cambracte, les Chevelus assiégèrent Etherne et massacrèrent la famille Caeminii, les traquant les uns après les autres dans toute la province. On dit que dans la villa Caeminii, non loin de la capitale, ils dépecèrent vivant Aurius pour venger leurs frères. Ils pillèrent le trésor de la famille et furent repoussés par l'armée de secours qui avançait sur Etherne. Aujourd'hui encore il plane une ambiance lourde et malsaine d'interdit autour de cette famille. Tout le monde attend qu'elle sombre dans l'oubli, même si personne n'a encore osé toucher aux ruines de leurs vieilles villas.

La famille Claudii (Gens Claudia)

Quand Claudius (le dernier dictateur) mourut, il laissa derrière lui quatre fils et deux filles. Son propre frère avait aussi une descendance fournie et une clientèle plutôt importante. Mais les combats dans Etherne au moment du coup d'état de la cinquième firent des ravages dans les rangs de la famille. Les légionnaires d'Ardilius assassinèrent méthodiquement ses cousins, ses fils et ses filles. A la fin des combats, seul survivait un de ses fils, âgé de 12 ans. Il devait décéder brutalement à son tour à l'âge de vingt cinq ans, non sans avoir laissé un descendant mâle derrière lui. Ce dernier est aujourd'hui l'objet des espoirs les plus fous des monarchistes. Ce jeune garçon, Valius, est maintenant un jeune et charismatique cavalier de 17 ans sous protection permanente d'ambacts chevelus. L'heure de sa première magistrature approche et de plus en plus de gens attendent sa première intervention publique, particulièrement les Chevelus qui se sentent solidaires du sort de Claudius.

La famille Ernii (Gens Ernia)

La famille Ernii est une jeune et ancienne famille à la fois. Jeune car elle débute il y a une génération avec le mariage d'Anvus Marius Ernus avec Edanelle Fleur d'Aubépine, fille de la tribu chevelue de l'Aubépine. Ancienne car Anvus descend



d'une longue lignée d'officiers de la légion. Les deux jeunes gens se rencontrèrent après la Grande Alliance et décidèrent de se marier contre l'avis du patriarche des Ernii, un vieux grigou jusqu'au-boutiste. Puis leur famille grandit avec les naissances et Anvus accumula les charges et les responsabilités sur les Terres Chevelues grâce à sa grande sensibilité pour cette culture et à l'appui du clan de sa femme. Aujourd'hui son premier fils, Andix Aubépinus Ernus, est le premier préfet militaire à commander un corps de citoyens chevelus. Son deuxième fils siège au Sénat et milite activement pour toutes les causes où sont impliqués les Chevelus.

Les druides regardent d'un bon œil cette famille qui semble symboliser la Grande Alliance. A Etherne même, la famille Ernii possède une villa qui sert de véritable consulat chevelu, un lieu toujours rempli de bardes bruyants et d'ambacts avinés. Anvus lui-même est désormais un très vieux sénateur, pondéré et amoureux des Terres Chevelues, dans lesquelles il réside la plupart du temps. Il regarde avec intérêt grandir le jeune Claudius, même si ses proches démentent qu'il ait des idées monarchistes. Aujourd'hui la famille Ernii se bat pour une meilleure redistribution des impôts entre les tribus.

La famille Menquinii (Gens Menquinia)

La famille Menquinii est la première famille palestine à s'être relevée de la guerre agricole, après la destruction de Paleste. A l'époque, Caius Cantanus Menquinus, le doyen de la famille, avait affranchi nombre de ses esclaves. Ce sont ces hommes qui revinrent l'aider après la destruction de ses terres. Profitant de la faiblesse du reste de la noblesse, cette famille s'empara bientôt d'un petit empire foncier dans la province et devint le premier clan palestin.

Et le souvenir des affranchis fidèles et de l'humiliation de la guerre fit le reste. Aujourd'hui les Menquinii, sous couvert de personnel agricole et domestique, possèdent la plus grande armée d'esclaves d'Etherne. La réputation de ceux-ci n'est plus à faire. Ils sont connus pour être d'une fidélité inébranlable à l'égard de leurs maîtres. Ils savent que s'ils servent bien les Palestins, ils ont toutes les chances d'être affranchis au bout d'à peu près 15 ans. Ils sont très bien traités dans les villas du clan et nombreux sont ceux qui continuent à servir la famille après leur affranchissement. Ils arborent alors fièrement leur appartenance en portant sur eux des fourrures d'hermines, que ce soit une sacoche, un fourreau ou un simple petit bout accroché sur l'épaule. Le clan les utilise pour sa protection personnelle ou comme mercenaires d'élite à travers la péninsule.

Politiquement, la famille dispose de deux sénateurs, Quintus et Titien, qui appartiennent plutôt au parti pour la dictature. Néanmoins, ils ne portent aucun intérêt à la politique extérieure du pays.

Tout ce qui intéresse les Menquinii est de prendre le pouvoir dans la République ou de se créer un royaume indépendant dans la Paleste.

Octavie est l'ambassadrice de choc de la famille. Cette femme de caractère, extrêmement séduisante, apparaît toujours drapée dans les plus beaux manteaux de fourrure, laissant sa chevelure blonde vénitienne cascader sur ses épaules, au grand courroux des républicains. Déesse vivante des affranchis et des esclaves de la famille, elle est appelée affectueusement la « putain de la Paleste » par les républicains. Elle est toujours là pour négocier au mieux les affaires de sa famille et fait office de véritable chef de la famille depuis la mort du premier fils de Caius Cantanus.

Marcus est la brebis galeuse de la famille. Tribun de la plèbe, démagogue, il a coupé tous les ponts avec sa famille pour monter plus vite à Etherne sans traîner une image de complotteur palestin.

La famille Semperii (Gens Semperia)

Orius Almen Semperius est le plus vieux sénateur d'Etherne. En tant que tel, c'est lui qui ouvre et ferme les séances du Sénat et en modère les débats. Son titre est donc « Princeps Senatus ». Un rôle qui l'a fait devenir important du jour au lendemain dans l'enceinte sacrée. Toute sa vie ayant été vouée au service de la République, cet austère tarquin issu d'une famille endettée a vu avec joie le pouvoir lui tomber entre les mains. Mis en avant par son rôle, il est rapidement devenu un des ténors du camp républicain. Ses prises de vue particulièrement conservatrices sont bien connues du peuple latin qui l'appelle avec plus ou moins d'affection « la vieille bique » ou « le lion d'Etherne » pour ses clients. C'est le plus fervent partisan d'une guerre de destruction contre Antiochos et la dynastie des Europatros. Sa récente maladie comble de joie ses adversaires qui attendent son remplacement par un sénateur monarchiste.

La famille du princeps est assez bien ancrée dans l'administration et l'armée et les nombreux petits-fils du patriarche se serrent toujours les coudes en cas de problème. Mais le clan n'est pas excessivement riche, malgré la position d'Orius. Celui-ci s'est toujours refusé à piller les fonds du Sénat par fidélité à ses idéaux. Seule sa ravissante petite fille Cantalie semble avoir une influence sur le vieux sénateur acariâtre.

Quelques autres figures...

Entaler Accipiter Ordellius, Légat prétorien des légions de Pannonie.

Entaler est le fils cadet de la famille Ordellii et est réputé pour être un des plus grands stratèges et guerriers qu'ait connu Etherne. Il faut dire que toute son éducation, dès son plus jeune âge, n'a visé qu'à cela. Elevé par son père dans les camps





de légionnaires, il ne les quitta que pour se rendre auprès du culte de Bellone, dont il est un proche. Il est le seul officier de la légion qui ait volontairement commencé sa carrière comme légionnaire. Puis, grâce à sa famille mais aussi à sa compétence, il a gravi tous les échelons du commandement. Aujourd'hui légat prétorien, il commande les deux légions basées en Pannonie. C'est un poste dangereux et difficile, mais Entaler n'hésite jamais à donner de sa personne, allant sans relâche de poste avancé en fort. Il est l'objet de l'adoration de ses hommes, même s'il est également redouté pour sa sévérité. Plus encore, il est le seul Latin dont la présence semble avoir un quelconque impact psychologique sur les Pannoniens. Selon les dires des prisonniers, ceux-ci le nomment Olktash-Men, l'homme de fer, en référence à son impressionnant masque de combat. Les Latins le surnomment, eux, Accipiter, l'épervier, à cause de son visage anguleux, de sa rapidité d'action et de sa cruauté.

De nombreux partis politiques ont essayé de le rallier, en vain. L'Épervier ne se préoccupe que de guerre et son seul monde est la légion.

Lastite, prêtresse de Bellone

Les élues de Bellone ne sont que treize dans les Terres Intérieures. Lastite est aujourd'hui l'une des plus connues du temple d'Ethere, autant pour sa fougue que par le serment qu'elle a fait il y a plusieurs années.

Jeune fille des quartiers populaires, d'une mère et d'un père d'esclaves, elle mena une enfance misérable dans les endroits les plus sombres du quartier de la butte sacrée. Elle s'y forgea un caractère redoutable et s'essaya à tous les métiers et à de nombreuses aventures pour rapporter de quoi manger à sa famille.

Mais à l'âge de douze ans, son père et ses deux frères sont vendus comme esclaves à la Grande Arène. Ils sont alors destinés à combattre un Béhémot capturé chez les Cartagues, un combat perdu d'avance. Par cruauté, son maître l'invita même à assister elle-même au massacre de sa famille. Mais lors du combat, à la stupéfaction de la foule, elle s'empara de l'arme d'un sebaciaria et sauta dans l'enceinte pour se battre aux côtés de sa famille. Avec une rage incroyable, elle lança son arme et creva l'œil du titan, qui s'abattit avec fracas sur le

sol. La foule éclata en de formidables acclamations et jeta une petite fortune en or dans l'arène. La prêtresse Lydie, qu'on appelle l'œil de Bellone, assistait alors au combat. Elle racheta toute la famille au service du temple et prit la jeune fille sous sa protection. Ce cas exceptionnel, dans l'histoire du temple de Bellone, fit penser que la nouvelle protégée serait dispensée de l'épreuve des armes pour devenir prêtresse. La nouvelle représentante de la déesse est rituellement celle qui survit à la mêlée générale entre candidates. Durant deux jours, deux cents femmes s'étripèrent et se combattirent dans le sanctuaire de Bellone, versant des litres de sang et de chair au nom de la grande déesse. Lastite fut la seule survivante.

Dès qu'elle fut consacrée prêtresse, après les rites secrets du temple, elle se rendit chez son ancien maître et l'égorgea en public en jurant de réparer les torts faits aux esclaves par tous les maîtres

tyranniques. Autant dire que ce serment en a fait trembler plus d'un. Les premières tentatives d'assassinat ont commencé peu après sous de multiples formes, mais ont toutes échoué à ce jour. La jeune prêtresse, de son côté, s'est attaquée à plusieurs grands propriétaires des Apenins, soulevant indignation dans les élites et enthousiasme dans les classes populaires.

Pour faire retomber l'agitation, le temple de Bellone a décidé d'envoyer la nouvelle prêtresse en mission à Iphidia. Voilà ainsi un an que la jeune Lastite est partie d'Ethere, mais son souvenir reste très vivace dans le cœur du peuple.



Alech Aldamsh, ambassadeur cartague

Aldamsh est aujourd'hui l'ambassadeur cartague à Ethere. C'est un homme dur, sec, que peu de personnes auraient cru voir un jour devenir diplomate. Les Latins ne savent que peu de choses sur lui. La famille Acta aurait laissé entendre au Sénat que cet homme d'une cinquantaine d'années fut l'un des plus influents prêtres de Salamm il y a plus de dix ans. On raconte que ses ennemis se seraient arrangés pour qu'il devienne ambassadeur à Ethere au moment de la prochaine guerre. Il aurait ainsi été exécuté au déclenchement du conflit. Comme les Cartagues réservent en général une mort atroce aux ambassadeurs étrangers, ils en



attendent souvent autant de leurs ennemis... Malgré son caractère peu sociable, Aldamsh a réussi à faire surmonter à son pays plusieurs crises graves avec la République. Il est même estimé par certains sénateurs pour sa grande intelligence et sa probité à toute épreuve.

Il n'en reste pas moins détesté par le peuple en général. On raconte dans les thermopolium de la cité qu'Alech pratiquerait lui-même des sacrifices au sein de sa résidence, dans le quartier consulaire. Pour éviter que l'ambassadeur ne se fasse lapider à chaque disparition à Etherne, la villa du Cartague est protégée par un fort contingent de la garde consulaire.

Certains véritables mystères persistent néanmoins autour de lui. On a longtemps cru qu'il était resté enfermé dans sa résidence pendant toute la durée de sa présence. Mais il y a six ans une patrouille de sebaciarria a retrouvé Aldamsh en plein dans le quartier de la butte sacrée. Le respectable ambassadeur se battait dague à la main, aidé de ses gardes du corps, avec une bande de coupe-jarret. A ce jour, l'ambassadeur n'a pas souhaité s'expliquer sur ce sujet. La rue a donc trouvé toute seule ses explications. L'événement a bien sûr été relié à quelques disparitions dans le quartier, pourtant quasi quotidiennes et à plusieurs vols dits « étranges ». Que venait donc chercher Aldamsh dans le quartier le plus mal fréquenté de ce côté de la Mer Intérieure ? L'homme n'a pas été aperçu de nouveau en ville, même si quelques ivrognes affirment régulièrement l'avoir aperçu.

Aujourd'hui Aldamsh essaye de rétablir des conditions propices au commerce entre les deux pays. Il n'a pas encore pris position au nom de Cartago sur la Chalcée.

Mezance le marin

Mezance est un capitaine de navire réputé qui sillonne les mers depuis sa naissance, il y a maintenant quarante quatre ans. Natif d'Artésia, il n'a jamais pu supporter ce qu'il appelle « l'arrogance de quelques vieillards radoteurs », le conseil des Trente, et se dit lui-même Latin de cœur. De fait, il a mis depuis longtemps ses compétences au service des grands de la République et a effectué nombre de voyages commerciaux ou politiques pour les Latins. Compagnies marchandes ou Sénateurs savent qu'ils peuvent compter sur lui pour s'aventurer dans les eaux les plus lointaines ou réaliser les missions les plus dangereuses.

Evidemment, les sommes d'argent débloquées à ces occasions sont tout à fait considérables et Mezance est loin d'être sur la paille. A vrai dire, il est même de notoriété publique qu'il possède plusieurs villas et tavernes de marins. La plus riche de ces propriétés serait située sur une île du Cyclope et contiendrait, dit-on, des souvenirs de tous les voyages du marin. On raconte qu'il serait possible d'y voir les plus étranges bêtes, des objets d'arts

magnifiques ou bien des restes de civilisations disparues depuis bien longtemps. L'emplacement de cette fameuse villa reste néanmoins un mystère pour tout autre que les proches de Mezance.

Ceux-ci sont tous issus de l'équipage de son bateau fétiche, l'« Acheios ». Il y a là une belle galerie de personnages, dont les exploits se racontent dans les thermopolium d'Etherné. Andiba, la femme adungaï au masque de tigre ; Orlon le massif, le colosse aux flatulences plus bruyantes qu'un tribun de la plèbe ; Llewelych, le Chevelu qui ne parle que pour annoncer la mort des proches ; et bien d'autres encore, sont autant de personnages de l'Acheios, même s'il est dur de faire la part du fantasme et de la vérité.

Pour sa part, Mezance aime bien jouer de cette aura, que ce soit pour faire monter le prix de ses services ou pour charmer des jeunes femmes. Cette dernière faiblesse du marin est d'ailleurs bien connue : trouvez-lui une belle jeune fille et il sera prêt à aller à l'autre bout du monde.

Enfin et pour une raison inconnue, il semble que Mezance soit ardemment poursuivi par les Cartagues. Bien sûr, il a pu par le passé se laisser aller à quelques actes de pirateries, mais l'acharnement des Cartagues à l'abattre, sur terre et sur mer, semble montrer autre chose. Peut-être ne souhaitent-ils pas que Mezance continue ses explorations au-delà de la Mer Intérieure ?

Oulvi Lesnos, l'androgynisme aux mille plaisirs

Homme ou femme ? Voilà la sempiternelle question que se posent toutes les personnes qui approchent le ou la troublante Oulvi Lesnos. Une vague majorité penche pour le féminin. Considérons donc que cet Achéen est une Achéenne. Elle est aujourd'hui réputée pour la qualité des services de sa compagnie, spécialisée dans le commerce de la chair et des plaisirs.

Arrivée d'Antiochos à Oplontis il y a vingt ans, Oulvi a apporté là-bas tout son savoir-faire, acquis alors qu'elle était courtisane à la cour du roi Europatros. Dans le milieu riche et « curieux » de la cité balnéaire, elle a su rapidement monter une société réputée et demandée dans le sud de la République. Aujourd'hui, elle a à son service plus de trois cents personnes, toutes assez habiles pour réveiller la sensualité d'un patriarcat tarquin.

Les services sont assez variés et les filles et les hommes d'Oulvi ont des compétences sociales assez larges, comme la danse, le chant, une solide culture générale et des connaissances mises à jour de l'étiquette et des modes de la République. C'est un personnel qui sait se rendre indispensable et s'adapter à toutes les situations.

De fait, l'influence politique d'Oulvi a pris de l'ampleur lors de ses dernières années et il est peu de sénateurs qui n'aient jamais croisé la route d'un de ses courtisans. Pour éviter tout problème, la





compagnie se refuse à toute prise de position politique. Cela n'empêche pas de nombreux républicains ainsi que le temple de Saturne de la suspecter d'être étroitement liée au culte dionysiaque et au milieu monarchiste cornii. Aucune preuve d'une telle accusation n'a été produite jusqu'ici. L'antipathie des milieux officiels antioques tend même à prouver le contraire : il semble qu'Oulvi soit arrivée dans la péninsule latine après une disgrâce.

Les compagnies de publicains

Les compagnies de publicains sont des groupements privés chargés par la République d'assurer certaines charges publiques. Il s'agit le plus souvent de prélever les impôts dans une province un peu éloignée ou nouvelle. La Pannonie, les Terres Chevelues, la Chalcée continentale et l'Illyrie sont dans ce cas. Quelques cités de la Paleste sont aussi toujours sous ce régime.

Aujourd'hui, les compagnies de publicains sont de plus en plus puissantes et deviennent de véritables états dans l'Etat. Elles possèdent des flottes de combat, des armées personnelles pour collecter l'impôt et de puissants groupes de pressions politiques, au Sénat comme dans les administrations locales.

Les régions qu'elles administrent se plaignent pourtant souvent d'elles. Les compagnies les plus puissantes peuvent en effet prélever autant d'impôt qu'elles le souhaitent, tant que la part réservée à l'Etat est payée. La différence va dans leurs poches. Malgré l'interdiction de l'activité financière pour les sénateurs, ceux-ci possèdent grâce à des intermédiaires des parts dans ces sociétés et sont à l'origine de terribles malversations. Certains racontent qu'ils n'hésitent pas à provoquer des guerres dans le seul but d'obtenir de nouvelles provinces à taxer pour leur propre intérêt. Quand ils ne cumulent pas en plus à cette activité la vente et le trafic d'esclaves.

La compagnie Aendinii, actuellement la plus puissante dans la République, est d'ailleurs d'origine sénatoriale et porte en toute impunité le nom de cette famille. A la tête d'une union de plusieurs autres compagnies, elle milite activement pour la guerre contre Cartago. Cette dernière perturbe leurs activités notamment commerciales. Comme les compagnies de publicains touchent souvent leurs impôts en nature, elles ne supportent pas la concurrence que leur imposent les Cartagues sur le marché.

Les sociétés secrètes et les factions

Une partie de la société latine, les personnes aisées, mais aussi des travailleurs du quotidien, a été séduite par un mouvement de plus en plus fort, celui des organisations secrètes ou des groupes de pression. Face

aux changements de plus en plus rapides du monde, certains ont ainsi choisi de se battre dans l'ombre ou de se réfugier dans l'adoration de mystères religieux...

Le sépulcre des rêves :

« Franchis les portes de son royaume en abandonnant ton corps. Il est lourd et ennuyeux. Il n'est qu'une limite. Là-bas, tout est... infini... Il n'existe rien de comparable. Livre-toi totalement à elle ! »

Initié du sépulcre guidant un nouveau membre dans le monde des « rêves »

Il se répète au sein de certaines maisons antioques qu'un groupe mystique se serait constitué autour de la consommation des drogues les plus puissantes. Au cœur des lourdes fumées d'encens, plongés dans une volupté onirique, les adorateurs du sépulcre des rêves partiraient ainsi à la rencontre des dieux. Cette activité ferait bien plus que de les plonger dans une transe extatique, mais leur procurerait également une nouvelle vision du monde. Des personnes puissantes appartiendraient à cet ordre et permettraient à ses membres de s'approvisionner en substances même illégales, comme le rare Lotus du pays du Fleuve. Certains membres de la famille Aendinii en feraient ainsi peut-être partie. Cette société secrète est résolument tournée vers l'Orient et notamment vers le royaume d'Antiochos. Son implantation est la plus forte dans la petite Corne, mais on trouverait nombre de ses membres à Etherne même.

La chambre d'Hammourabi :

« - Alors selon toi, Hammourabi aurait créé ce truc, le Taurus, inventé le façonnage des crânes des Sassanides et créé les tables d'émeraude, qui contiennent toute la magie du monde ?
- Oui, entre autre... »

Extrait d'une discussion entre un membre de la Chambre d'Hammourabi et un de ses amis dubitatifs.

Hammourabi est le mage le plus mythique qui ait jamais existé. On lui attribue de nombreux exploits dans l'empire sassanide, dont l'invention de l'art de la magie n'est pas le moindre. C'est également lui qui aurait conçu les modèles en cristal des crânes propres à chaque caste sassanide. Depuis que des voyageurs latins sont revenus de cet empire, son histoire fascine. On lui attribue tant de mystères que des hommes, rapportant des rituels et des légendes de l'Orient, ont commencé à lui vouer un véritable culte. Leur obsession est de retrouver le plus grand nombre d'enchantements du célèbre mage et d'arriver à les mettre en œuvre pour mieux saisir l'héritage du maître. La plus grande quête de la chambre d'Hammourabi, l'union de ces chercheurs mystiques, est de redécouvrir les fameuses tables d'émeraude, qui contiendraient toute la puissance et la connaissance du monde. En attendant cet événement, les membres passent souvent de



nombreuses heures dans leur laboratoire à tenter de mettre au point ce qu'ils pensent être des enchantements ou à traduire d'anciens écrits récupérés lors d'expéditions lointaines. On trouve des adorateurs d'Hammourabi parmi les classes les plus instruites, mais ils sont en général d'une discrétion extrême. On raconte effectivement que certains de leurs secrets seraient très convoités par le conseil des sages d'Artésia.

Les troupes de théâtre :

« Alors Romeus, mon Romeus, cela veut-il dire que notre amour est impossible ? L'honneur des familles Ardili et Quinquini vaut-il seulement ce sacrifice ?? [sanglots dans l'assistance et déclarations intempestives du public sur les mesures à prendre] »

*Extrait de la célèbre pièce
« Romeus et Julius », donnée à l'Odéon
d'Etherne durant l'année 585.*

Parmi les plaisirs qui sont proposés au peuple latin, il en est un qui garde une aura tout à fait unique : le théâtre. Quand Latins et Achéens se rendent à un spectacle, ils sont souvent emportés par les émotions, grâce à la très grande qualité des troupes d'acteurs. Celles-ci cristallisent d'ailleurs de nombreuses rumeurs. Itinérantes, elles forment des groupes très soudés de personnalités pourtant très différentes. Chaque acteur se spécialise dans un rôle d'archétype, qui sont très classiquement : l'affranchi servile et fourbe, le maître bon et abusé, l'esclave fidèle et dévoué, la femme éplorée, la brute jalouse etc. Selon certains, à chacun de ses rôles serait attaché un pouvoir et l'ensemble de la troupe suivrait une quête mystique. Il est vrai que le théâtre a toujours eu un aspect « magique » par son effet sur les cœurs et les corps. Peut-être est-ce juste cette atmosphère qui fait considérer les troupes comme un peu à part du monde. Ou peut-être pas...

Le troisième légat :

« La garde consulaire constitue l'élite des troupes d'Etherne. Ces soldats sont recrutés pour leur dévouement à l'idéal républicain et placés sous le commandement de deux légats militaires, appelés légats consulaires. Ces hommes sont véritablement incorruptibles, à notre grand dam et sont censés protéger la République de l'établissement d'un pouvoir personnel. Mais ce qui nous intéresse aujourd'hui, c'est de découvrir s'il existe effectivement un troisième légat consulaire. Ce dernier serait, selon des rumeurs, chargé de l'espionnage pour la République. Trouvez-le et Antiochos vous couvrira d'or et de ses courtisanes... »

*Mélépide Bakos,
Parfumeur d'Antiochos, à ses apprentis.*



Les deux légions consulaires furent créées à la fondation de la République, d'abord sous forme de cohorte. Au fur et à mesure du temps, comme l'influence d'Etherne grandissait, les effectifs ont augmenté jusqu'à former deux légions. Chacune d'elle est menée par un légat élu par le Sénat parmi les cadres militaires. Néanmoins, certains anciens gradés ont déclaré que pendant la réforme des armées par le consul Marius, en 580, il aurait été créé un troisième poste de légat. Comme les deux premiers devaient lutter contre des ennemis « révélés », le troisième devrait combattre des ennemis cachés.

Ainsi, depuis deux siècles, plusieurs complots contre la République ont été déjoués par d'étranges hasards. Pour les plus bavards et les plus imaginatifs, c'est la preuve que la troisième légion consulaire existe. Nul ne sait où elle recruterait ses hommes, si elle existe vraiment, mais il semblerait logique qu'elle choisisse des légionnaires des deux autres troupes consulaires. Enfin, qui serait son légat ? Les Palestins penchent volontiers pour Vintus Bretus Ardilius, patriarche des Ardilii, mais aucune preuve n'est encore venue étayer cette thèse de comptoir.

Les mystères de la Flamme :

« Viens à nous, flamme de la vérité et de la connaissance. Enveloppes-nous de ta chaleur, celle de la certitude du geste accompli à ton service. Aides-nous à montrer aux autres ce que tu nous as montré : que ta foi est le seul et véritable chemin qu'un croyant peut emprunter... »

*Troisième chant pyrique
de l'hymne à la vraie Flamme.*

Venu de l'empire sassanide, « les mystères de la Flamme » est un culte plutôt discret dans la Corne. Il se pratique uniquement chez les particuliers et aucun temple ne lui est dédié chez les Latins. On ne sait pas grand chose de lui. Les rumeurs disent qu'il célèbre l'avènement d'une flamme magique au sein du territoire Sassanide. Dotée d'une conscience, d'une omniscience même pour ses adorateurs, elle serait l'avatar du Grand-Tout, la manifestation de l'univers. Ses disciples avancent qu'elle est destinée à devenir la seule divinité révéree du monde. La révélation de sa supériorité doit se manifester à tous, prophétisent-ils mais d'abord à ceux qui ont la responsabilité du pouvoir. C'est pourquoi l'ordre recrute essentiellement dans les sphères supérieures et tente d'y construire des réseaux de relations. Extrêmement hiérarchisés, les mystères de la flamme seraient





dirigés à Etherne par un Sassanide charismatique, Camaladerian fils d'Ahademridian qui revendique avoir été mage de l'ordre Taurus de longues années avant de recevoir sa révélation.

La cinquième légion :

« Quand Claudius fut poignardé, le parti des républicains les plus durs pensait être débarrassé de lui. Grave erreur. A ce moment, la V^e légion campait près d'Etherne. Quand elle apprit la mort du chef qu'elle avait suivi pendant 15 ans, elle entra dans une grande fureur. Son état major se réunit et dans l'hystérie de l'instant décida de faire

le ménage dans le Sénat. La troupe acclama la décision et marcha sur la capitale. Un combat fratricide s'annonçait une fois de plus. La garde consulaire fut rapidement avertie et se déploya pour le combat. Mais au sein même des officiers consulaires, certains affirmaient que le meurtre de Claudius devait être sévèrement vengé. Une terrible mêlée générale s'engagea dans la plus grande confusion, où les anciens frères d'armes luttèrent entre eux, par fidélité à la République, à leurs officiers ou à la mémoire du dictateur. La cité entière fut entraînée dans le combat et les maraudeurs en profitèrent pour piller et assassiner. Etherne





sombra dans l'anarchie pendant 4 jours. A l'aube du cinquième jour, la septième et la neuvième légion apparurent à l'horizon. Fidèles au Sénateur Ardilius, qu'on suspecte d'avoir fait assassiner Claudius, ces troupes firent pencher la balance contre la V^e légion. Celle-ci fut peu à peu repoussée et piégée autour du forum Claudius. Au pied de la statue de leur général, les légionnaires rebelles formèrent un ultime carré pour retarder les légionnaires d'Ardilius. Ils furent tous massacrés. On ne découvrit qu'après le combat qu'ils s'étaient sacrifiés pour permettre à leurs chefs de fuir par les égouts. »

Androsius Cautus, Précepteur à Etherne.

Depuis cette rocambolesque disparition, les esprits se sont enflammés : où étaient passés les plus fidèles serviteurs du dictateur Claudius et que faisaient-ils ? Des recherches ont très rapidement été lancées dans toute la capitale, mais n'ont rien trouvé de probant. Il a fallu attendre une année pour qu'un drame semble révéler les intentions des anciens officiers de la Vième. En 648, Ulcius Antus Ardilius, probable commanditaire de l'assassinat de Claudius, fut sauvagement poignardé dans sa villa. Il survécut néanmoins assez longtemps pour révéler au Sénat que son assassin n'était autre qu'un ancien centurion de Claudius. La légende commença. Tout le monde pensa désormais que les vétérans du dictateur se préparaient à faire un coup d'état et à exécuter tous les responsables de la mort de leur chef. Une purge chez le parti pour la dictature fit disparaître une dizaine de sénateurs. Les Menquinii crièrent à la manipulation. Toute cette histoire aurait put avoir été inventée dans le seul but de renforcer le parti républicain. Mais un an plus tard un nouvel événement défraya la chronique : les deux légats de la septième et neuvième légion, ceux qui avaient participé aux combats d'Etherne, furent assassinés le jour anniversaire de la mort de Claudius. La cinquième serait donc bel et bien un réseau secret chargé d'assurer la vengeance du dictateur.

Aujourd'hui encore, on croit deviner son action derrière les événements les plus défavorables au parti de la République. On a même trouvé un nom pour son chef : Archon. Légende ou réalité ? Seul le temps le dira... Aujourd'hui, 30 ans après, la famille Ardilii ne semble pas avoir été frappée à nouveau et il ne reste de vivant qu'un seul responsable de la mort de Claudius, l'ancien légat consulaire et patriarche Marius Quintus Baldius.

« La République sera détruite ! Toutes les familles qui ont assassiné Claudius périront ! ! Vous mourrez tous ! ! Vive la dictature ! ! Gloire à Archon ! ! ! Nous... Aaaaahhh ! ! ! »

Un prisonnier quelque part dans une cellule à Etherne...

L'alliance chevelue :

« Ne pars jamais sans un vieil ami, ne reviens pas sans une nouvelle amitié ! »

Proverbe chevelu.

L'Alliance chevelue n'est pas à proprement dire une société secrète, ni même une vraie organisation. Il s'agit plutôt de l'ensemble de relations qu'ont tissé les Chevelus entre eux et avec des Latins dans la péninsule latine. Historiquement, quand la Grande Alliance a été décrétée, les druides se sont réunis pour décider des mesures à prendre. Plutôt portés vers l'abstrait, ils ont pris des décisions d'ordre religieux, philosophique et politique sur la place que devraient tenir les Chevelus à Etherne. Quelques temps plus tard, les premières délégations partaient vers la République. On se rendit vite compte qu'il n'était pas facile de s'adapter à la vie là-bas. Ambacts et nobles s'y retrouvaient seuls, à mille lieues de leurs propres repères culturels. Ces pionniers donnèrent un bon aperçu de ce à quoi il fallait s'attendre : certains revenaient en doutant profondément de la Grande Alliance, d'autres avaient basculé dans l'excès de plaisirs proposés par la cité et il en y eut même pour se donner la mort. Le choc était donc grand entre les deux cultures, surtout pour les nobles qui avaient été élevés dans le respect de la tradition. Les bardes furent les premiers à proposer, tacitement, une solution. Au fur et à mesure de leurs séjours et des échanges, les Chevelus dressaient la liste de leurs amis dans la péninsule latine. Les bardes assureraient la communication entre les délégations de manière à ce qu'elles puissent se retrouver et compter sur elles. L'alliance était née. Aujourd'hui, quand un homme vient des Terres chevelues, il a au moins sur lui l'adresse d'un homme de la péninsule latine de l'alliance, qui pourra lui donner de nouvelles adresses ou quelques renseignements. L'alliance ne connaît pas de vraie hiérarchie. Les bardes en forment néanmoins l'ossature, car ce sont eux qui assurent la vie du mouvement par leurs démarches et leurs voyages incessants. On compte aussi nombre de personnalités dans le mouvement, comme le patriarche de la famille Ernii, le très fameux barde Endalin ou Aldyr Primarus Onomor, le premier chevelu sénateur à Etherne.

Les suivants d'Urgul le maudit, fils d'Usul :

« Usul le maudit, le célèbre pirate, finit par mourir, glissant sur une sardine du port et tombant la tête la première dans un panier de crabes voraces. Il laissait derrière lui un fils, Urgul le méditatif. Celui-ci nourrissait une grande haine contre les dieux, qu'il jugeait responsables de la mort de sa famille et surtout de son père. Quand celui-ci effectua sa dernière chute, son fils jura sur Ahura-Mazda, le dieu sassanide de la justice et de l'arbitrage, qu'il détruirait de ses





maïns Hermès et Neptune, qui avaient tous deux maudit son père. Au moment où il proféra sa malédiction, une gigantesque vague engloutit son navire et faillit l'arracher à la digue. Seuls les crabes voraces, qui avaient commencé à l'attaquer, le retinrent en un ironique coup du sort. C'est là que commença la terrible et longue errance d'Urgul, ses incessants complots contre les temples et le clergé et sa piste de désespoir. Urgul mena une existence pathétique et tragique, ses amis mourant les uns après les autres, victimes de la colère des dieux. On dit que brisé, désespéré, il tenta de se jeter dans les eaux du port de Baalbek, mais que Neptune lui refusa la mort. Quant à Ahura-Mazda, il refusa de laisser tout repos à Urgul tant qu'il n'aurait pas accompli sa quête.

On dit qu'après sa mort naturelle, Urgul devint une forme désincarnée, condamnée à une éternelle errance. Il apparaîtrait mystérieusement sur les routes et les navires, prévenant les voyageurs de la colère des dieux. Signe de grand malheur où gardien bienveillant, les apparitions d'Urgul sèment toujours la peur. »

Alvia Marianus Acta, initiée d'Hermès.

Cette triste histoire a donné lieu à bien des légendes. De nombreuses personnes, qui se sont senties durement frappées par le destin, ont voulu retourner leurs colères contre des dieux lointains et inaccessibles. Ils les ont maudits, ont craché sur les flamines et ont tenté de briser les statues des temples. Considérés comme des fous, rejetés par

la société, ces hommes mendient maintenant dans les forums ou se sont retirés du monde. On dit que nombre d'entre eux appartiennent à une société secrète dévouée à Urgul le maudit. Leur but ne serait autre qu'assouvir leur soif de vengeance en détruisant les dieux eux-mêmes et tout ceux qui les approchent. Dans la pratique, on attribue souvent la mort d'un flamine ou l'incendie d'un temple à une action des suivants d'Urgul. Quant à celui-ci, il doit être bien entendu mort depuis des années, malgré les légendes qui courent sur sa persistance désespérée à, aujourd'hui encore, défier les dieux.

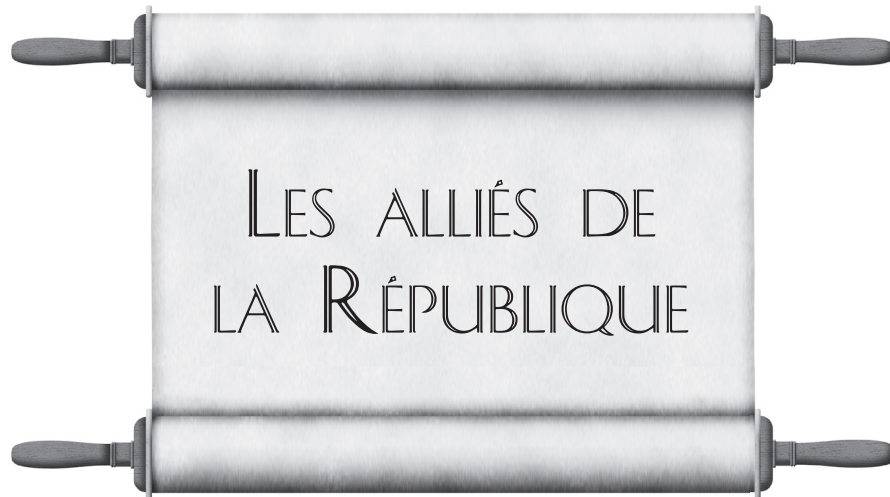
Les agentes in rebus

Ce sont les messagers de la poste militaire. Galopant de relais en relais, ils peuvent parcourir des distances impressionnantes en une journée, de l'ordre de 1000 stades⁸, changeant de chevaux tous les 100 stades. Ce service a été instauré par Claudius lui-même et est réputé comme une source de renseignements et d'informations très importantes pour les consuls et les gouverneurs. Les agentes in rebus sont présents dans tous les endroits officiels et disposent pour cela d'un très bon prétexte. Les curiosus, leurs officiers, reçoivent souvent des missions « d'inspection » des relais, ce qui leur permet de séjourner à peu près autant de temps qu'ils veulent, et où ils veulent... Ils sont également très bien placés pour faire suivre toute information le plus rapidement possible à qui de droit. Les curiosus sont ainsi craints des fonctionnaires latins à cause de l'étendue de leurs connaissances.

⁸ Soit 200 kilomètres.

« A Etherne se dressent les vérités,
Une vaincra, sur les autres terrassées,
Jamais le monde ne sera le même
Quand le jour se lèvera à Etherne. »

Extrait du Livre des Sibylles.



Au fur et à mesure des siècles Etherne a tissé autour d'elle un réseau d'amis et d'intérêts qui l'ont toujours poussée vers l'avant. Aujourd'hui, alors que de nouvelles épreuves semblent s'annoncer, la République peut compter sur au moins trois pays : les Terres Chevelues, la cité d'Artésia et l'Irdie.

LES TERRES CHEVELUES

« La Grande Alliance est un succès et il n'y a plus grand monde au Sénat pour dire le contraire. Sans elle Etherne aurait été peut-être rasée par Cartago. Les guerriers chevelus sont solides et fidèles et leurs druides d'une grande sagesse. Tout ce qu'il manquait à ce peuple c'était un tuteur et maintenant nous sommes là. Puissions-nous ensemble vaincre toute adversité ! »

Julius Trajanus, centurion de la garde consulaire

Présentation

Les Terres Chevelues sont des contrées voisines d'Etherne qui furent longtemps une menace pour elle. Elles doivent leur nom à l'immense forêt qui les recouvre et aux longs cheveux de ses impétueux habitants, qu'on appelle les Chevelus. Leur société est dominée par les druides, une caste de sages qui désigne les chefs

de tribu. Là-bas la vie s'est développée autour d'une certaine idée du panache, faite d'honneur, de courage et d'esthétique. Leur quête de gloire les a ainsi conduit dans une terrible guerre avec Etherne, il y a une quarantaine d'années, qui a failli mener à leur perte ces deux civilisations. Dans un fantastique retournement de situation, les deux peuples ont fini par s'allier pour éviter de se détruire. C'est ainsi que la Grande Alliance permet aujourd'hui à des Chevelus de devenir sénateurs à Etherne. Ce mélange n'est que le commencement d'un long changement culturel qui devrait mener les Terres Chevelues dans un nouveau monde, à la grande inquiétude d'une partie de sa population.

Le pays

Description physique

Les Terres Chevelues sont vastes et variées, mais recouvertes dans leur plus grande partie par une grande et belle forêt. La côte Sud connaît un climat doux et sec. La terre y est sablonneuse et seuls de petits arbres et sous bois y prennent place, mais la vie y est intense.

Plus au Nord le pays est coupé par les tranquilles monts des Dos Courbés. De vastes vallées rocheuses et encaissées y sont irriguées par des milliers de petits ruisseaux. Ce labyrinthe de vallées est rempli de cavernes et de tunnels, souvent occupés par les Chevelus de cette région, à moins que les cavités ne soient changées en sanctuaires.





La côte occidentale est engloutie par une forêt épaisse de magnifiques feuillus doublée d'un sous bois assez dense. Les petits animaux y prolifèrent, entretenant de nombreuses tribus de chasseurs. Le déplacement y est assez difficile et se perdre y est aisé pour quelqu'un qui ne connaît pas le pays.

Le centre du pays est occupé par une forêt assez sombre, appelée l'Ancienne par les Chevelus. C'est un bois sanctuaire pour les natifs et l'accès n'y est autorisé qu'aux druides. C'est juste à l'Est de cet endroit que s'étend la plaine du fleuve Tumultueux, un cours d'eau puissant qui prend naissance en Pannonie et va se jeter dans la Mer Intérieure. C'est là que l'influence latine se fait le plus sentir.

Plus au Nord, la forêt ressemble de plus en plus à celle de Pannonie au fur et à mesure qu'elle s'en rapproche. Le long des côtes se trouve un ensemble d'îles à la végétation basse et entouré du puissant océan. On y trouve beaucoup moins de bois et surtout des landes.

Population

Les Chevelus font de bons artisans et de valeureux guerriers. Leur honnêteté les fait considérer comme des grands enfants par les Latins mais eux même sont fiers de leurs valeurs. Les hommes s'habillent toujours avec des braies et des vêtements de cuir larges et pratiques, décorés de motifs entrelacés pour les nobles et les dignitaires. Les druides s'habillent souvent comme tout le monde hors des cérémonies, mais portent toujours sur eux un talisman de leur tribu.

Une certaine coquetterie n'est pas exclue de leur société et les femmes aiment à prendre des couleurs vives et gaies sur leurs vêtements. S'il est rare qu'elles soient désignées comme noble par les druides, elles n'en sont pas moins respectées et écoutées par leurs maris. Le système matrimonial permet d'ailleurs d'accomplir des unions d'un an seulement et les Chevelus savent rentrer leur fierté quand il s'agit du beau sexe.

Ils possèdent quelques grandes et belles cités dont l'expansion est favorisée par leurs dons pour le travail du cuir et des métaux, ainsi que par le commerce florissant avec Etherne.

La société

Les sagas et les contes chevelus ont divisé le passé en trois ères, qui ont chacune participé à la création de l'identité des tribus. La première fut celle de l'Aube, qui vit apparaître les sept tribus originelles. Elles errèrent à travers les terres, à la recherche d'un foyer, émerveillées par le monde neuf qu'elles traversaient. La seconde fut celle du Chaos, durant laquelle les tribus luttèrent avec férocité entre elles, au risque de tout perdre. Cette période

s'étendit longuement dans le temps et des tribus entières en furent réduites à errer misérablement, livrées aux actes de brigandage.

La troisième ère fut celle de l'Union, grâce aux druides. Au milieu de la tourmente de l'ère du Chaos, ce groupe de plus en plus influent rallia suffisamment de tribus pour arriver à imposer une nouvelle paix. Pour canaliser l'énergie destructrice des Chevelus, l'ordre druidique créa peu à peu un ensemble de traditions et de codes, destinés à évacuer les tensions. C'est aujourd'hui cet ensemble culturel qui structure étroitement la société chevelue.

La guerre et les Chevelus

Le plus grand effort de l'ordre druidique pour sauver les Chevelus d'eux-mêmes a été de ritualiser l'exercice de la guerre. A défaut de l'empêcher, car elle est au centre des honneurs et de la gloire, les druides ont réussi à en maîtriser une partie.

Aujourd'hui, les croyances des Chevelus divisent la guerre en deux cas bien séparés : La guerre sacrée et la guerre des hommes.

La guerre sacrée est un acte rituel, codifié, qui régit toutes les luttes entre les clans chevelus. L'affrontement est perçu comme une scène regardée et consacrée aux Dieux. Il doit se dérouler selon les règles de l'honneur. Les combattants choisissent un champ de bataille à l'avance, sous l'égide des druides. Puis les deux camps doivent s'aligner, les hommes nus, la peau décorée de tatouages. Les adversaires se défient de part et d'autre en s'invectivant et choisissent un opposant. Derrière, les familles des combattants les encouragent. Puis les deux lignes s'affrontent avec furie au son des trompes sacrées. Chaque homme doit se battre seul à seul contre un autre du même rang : guerrier contre guerrier, ambact contre ambact, noble contre noble. Un Chevelu ne peut affronter une autre classe de combattant que quand tous ceux de la sienne sont morts ou hors de combat. Il n'y pas de prisonnier, ni de retraite. Est vainqueur celui qui tient le terrain. Les seuls qui peuvent mettre fin au combat sont les chefs de chaque camp, qui doivent se mettre d'accord tous les deux ou se vaincre. C'est la paix des braves. Après le combat, les seuls trophées autorisés sont les têtes des adversaires vaincus.

Les clans ou les hommes qui ne se soumettent pas aux règles de la guerre sacrée sont reniés par la communauté et déclarés hors la loi. Les nobles trop belliqueux sont destitués et remis à la place d'ambacts ou de guerriers. Les grandes fêtes inter-claniques permettent aussi aux hommes de se mesurer sans faire couler le sang et de nouer ainsi des amitiés.



La guerre des hommes se rapproche nettement plus de la vision du conflit chez les autres peuples. Elle se produit chaque fois que les Chevelus se heurtent à des peuples étrangers. Les druides autorisent alors les guerriers à faire fi des règles d'honneur que ne respectent pas les combattants adverses. Les dieux chevelus ne peuvent être honorés par une lutte contre des ennemis qui ne les reconnaissent pas ! En pratique, tous les coups sont quasiment permis. Embuscades, ruses, enlèvements, exécutions... Seules femmes et enfants désarmés doivent être épargnés.

La guerre constitue une grande source de gloire pour le clan et pour l'homme dans le monde chevelu. Un guerrier qui se fait remarquer peut être nommé ambact et un ambact bon stratège et meneur d'hommes peut être à son tour être promu noble par les druides. La gloire des armes amène aussi une grande réputation auprès des femmes chevelues. Dans le cas d'une guerre sacrée, les

meilleurs combattants de la journée se voient souvent offrir les faveurs des belles de leur clan. Il est alors considéré que leurs « essences » permettront de donner naissance à de solides enfants, puisque eux-mêmes ont été favorisés par les dieux dans cette journée. Les enfants nés de cette union porteront tous en nom de famille le nom de la bataille qui a été livré. Dans le futur, tous ces jeunes seront élevés ensemble par les druides et deviendront une « Koadalan », une fratrie inséparable souvent dévouée aux Dieux et aux esprits les plus glorieux, comme ceux du voyage et de la guerre.

Enfin, en cas de grande guerre menaçant la liberté et l'existence de toutes les tribus chevelues les druides se réunissent dans l'Ancienne, la grande forêt centrale et désigne un Bren, un grand chef qui mènera tous les clans au combat sous sa bannière. Les armes sacrées sont alors retirées de l'île de Man et confiées au nouveau chef pour que le combat puisse commencer. A sa mort ou à la fin de





la guerre, les précieuses armes sont replacées sous la protection des druides. Si elles venaient un jour à être perdues ou volées, toutes les Terres Chevelues entreraient dans une crise incontrôlable.

Une société ritualisée

« Peuple voisin, les habitants des terres de l'Ouest n'ont pas profité comme nous des enseignements d'Artésia la rationaliste et ils sont encore plongés dans un animisme et des mœurs qui nous sont complètement étrangers. Leur société est fondée sur l'honneur et le sens du devoir. Les druides portent les hommes au rang de nobles afin de redonner tout son sens à ce mot trop piétiné dans notre triste République. Puis ce sont les nobles qui nomment les Ambacts, cette élite militaire des Chevelus. Les Ambacts, à leur tour, désignent leurs servants etc. Les druides affirment que par ce système tout le monde trouve une place dans la nature et dans la société des hommes ; une place adaptée à chacun car choisie selon la nature du sujet. Je doute que si ce système était appliqué à Etheme, beaucoup de sénateurs puissent garder leur poste... »

Marcus Fantus Menquinius, Tribun de la plèbe.

Les druides ont également créé et peu à peu imposé un système assez original de résolution des tensions internes. La société chevelue se caractérise ainsi par son système de valorisation du mérite. Chaque année, au premier jour du printemps, les druides désignent les hommes qui seront désignés comme les chefs de la communauté. Ces hommes et ces femmes sont appelés nobles. Ils vont à leur tour désigner leurs hommes de confiance pour le combat, les ambacts et pour la société, les elsduin. A leur tour, ces hommes en désignent d'autres, jusqu'à ce que tout le monde ait trouvé une place. Les druides arbitrent étroitement ces cérémonies et quiconque est insatisfait peut se plaindre auprès d'eux. Le plaignant doit alors passer une série d'épreuves pour montrer ses capacités. Cette ritualisation de la société se sent dans tous les domaines, la guerre comme l'artisanat, le deuil comme la fête. Les druides l'ont mise en place pour canaliser l'énergie débordante des Chevelus, qui risquait de les mener à leur propre destruction.

Sa mise en pratique est néanmoins fluctuante. Les traditions changent selon les régions, les druides sont parfois influencés et un certain nombre de théories ne résistent pas à l'épreuve de la réalité. Ainsi, les familles les plus riches préparent longuement leurs enfants à passer les épreuves pour devenir nobles. De fait, l'exercice du pouvoir est devenu quasi héréditaire dans un certain nombre de clans. Dans les cités chevelues, le travail d'évaluation des druides est aussi largement compliqué par le nombre des candidats et le réseau d'intrigues qu'ils tissent

inévitablement. Les gens qui sont spécialisés dans un travail n'en changent pas non plus, à moins qu'ils n'en aient l'ardent désir et la formation adaptée.

Le meilleur allié des sages dans cette tâche reste encore le respect qu'ils imposent à leur entourage. Peu d'hommes se risquent à leur mentir, par peur de leurs colères et de leurs influences.

Les coutumes et les valeurs traditionnelles sont également fonction de la tribu d'origine des chevelus : elles prônent toutes des chemins de vie un peu différents.

Les grandes Nations chevelues

Les Chevelus racontent qu'au commencement les éléments créèrent sept Nations. Elles sont les « grandes familles » des Terres Chevelues, de véritables provinces qui regroupent des centaines de villages et de clans. Les Latins les appellent aussi tribus. Les Nations chevelues sont aujourd'hui assez nombreuses, peut-être une cinquantaine. Chacune d'entre elles réclame la protection d'un dieu, d'un esprit différent, qui donne son nom à la communauté. A son tour, ce nom devient le troisième patronyme de ses membres. Comme les sept groupes originels, sept Nations sont maintenant connues ou importantes dans les Terres Chevelues.

L'Orme Sacré « Nag'Dalan »

« Nous sommes les guerriers de l'Aube, premiers parmi les défenseurs. »

L'Orme sacré est la plus puissante et la plus glorieuse des Nations chevelues du Sud. Les druides racontent également qu'elle est la plus ancienne existante, la seule restante des sept originelles. A cette époque lointaine, appelée l'Aube, les tribus erraient de par le monde, cherchant des terres et un foyer. Certaines parcoururent bien des contrées hostiles avant de trouver un asile.

Un de ces groupes d'hommes et de femmes voyagea ainsi de nombreuses années à travers le monde, observant avec émerveillement les richesses de la Nature. Cette nation voulut apprendre plus, voir plus que les autres. Aussi fut-elle la dernière à s'arrêter. On dit qu'au jour où elle décida enfin de chercher un sol d'accueil, ses éclaireurs découvrirent l'Orme le plus magnifique et le plus puissant qu'il fut jamais donné de voir à l'œil de l'homme. Les terres aux alentours étaient riches et la Mer proche. La tribu de l'Orme sacré était enfin arrivée chez elle. L'arbre n'existe plus aujourd'hui, mais les druides conservent encore sa souche et un de ses « descendants ». C'est cette origine lointaine, cette expérience du temps de l'Aube, qui a donné à cette Nation chevelue le sentiment qu'elle était la gardienne des connaissances les plus anciennes. Elle est la protectrice des traditions. Ses membres



sont ceux qui appliquent le plus à la lettre les règles de conduite et le code d'honneur des Chevelus. Ses rituels sont parmi les plus anciens et certains disent parmi les plus puissants.

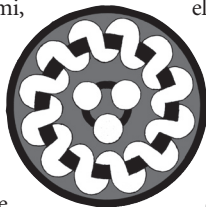
La parole d'un homme de l'Orme est toujours tenue. Une alliance est solide, un contrat définitif. C'est pour cette raison que quand le premier comptoir cartague des Terres Chevelues, un allié, est tombé il y a 45 ans, la tribu de l'Orme n'avait d'autre choix que d'attaquer Etherne même. Ce fut le début de la grande guerre chevelue, aux conséquences que l'on connaît. L'Orme sacré s'y illustra brillamment par de nombreux faits d'armes et réussit à survivre à cette épreuve s'imposant comme la dernière des sept Nations originelles. Aujourd'hui ses sages ont accepté la Grande Alliance mais la surveillent avec suspicion. Pour eux la parole des étrangers n'a que peu de valeur. Si les Latins venaient à rompre violemment un de leurs engagements ou à offenser gravement la tribu, nul ne saurait comment elle réagirait.

L'Etoile « Uthelon »

« Le ciel est le livre où les Dieux écrivent notre destin. »

Au commencement des Terres existaient 7 Nations. Six ont disparu. L'une d'entre elles s'appelait « la Vague Furieuse », *Delbakaen*. Composée des guerriers les plus téméraires, les plus fous même, elle semait la terreur dans toutes les Terres Intérieures. Son respect des traditions était plus que parcellaire et seul comptait à ses yeux l'honneur du combat. Guerre après guerre, ennemi après ennemi, elle affronta tous les peuples du monde connu, voyageant de par les étendues et les océans. Sa soif de gloire la poussa un jour à s'engager dans une quête insensée. Un barde avait ramené la légende d'une île incroyablement riche, par delà l'Océan extérieur. Elle aurait été peuplée par des guerriers terribles, aussi puissants que des dieux. La tribu toute entière décida de prendre l'île pour se couvrir de gloire. Elle s'embarqua dans une armada de nef et partit vers l'horizon. On sait peu de chose de la suite.

Seule une famille rentra de ce périple. La noble Arvantaël dirigeait cette flottille. Elle ne raconta que peu de choses, si ce n'est qu'elle et les siens avaient pu retrouver leur chemin grâce aux étoiles. Et quand elle parlait de chemin, il lui semblait clair qu'il s'agissait aussi bien d'une route physique que spirituelle. La tribu de la Vague Furieuse était morte. Elle fonda la tribu de l'Etoile, celle qui lit son destin dans le ciel. Cette fondation se voulait un acte de sagesse. Il n'y aurait plus de guerre insensée, plus de sang inutilement versé. Il était trop prétentieux pour l'homme de croire qu'il pouvait défier l'univers tout entier. La



tribu suit désormais des règles de conduite prudente et ses membres consultent toujours le ciel avant de prendre une décision importante. Depuis le retour d'Arvantaël, il y a 400 ans, ce sont des druidesses qui dirigent la tribu, ce qui est un fait exceptionnel. Leur autorité fut au début contestée par les grands druides, mais la sagesse et la neutralité qu'ont montré les dirigeantes successives de la tribu ont fini par convaincre les Chevelus de leur légitimité.

Aujourd'hui la tribu de l'Etoile est de taille moyenne, mais sa sagesse est réputée. Elle accueille de nombreuses délégations, qui viennent soumettre des demandes d'arbitrage à la désormais fameuse « Reine des étoiles », la druidesse dirigeant la tribu.

Le Fleuve Amour « Onomor Finn »

« Nous sommes la tribu de l'Union, celle qui construit et qui voit loin. »

Parmi toutes les Nations chevelues, celle du Fleuve Amour est de loin la plus grande, en hommes et en territoire. Elle s'étend le long du fleuve Tumultueux, qui descend de la Pannonie jusqu'à la Mer Intérieure. Mais il en fut tout autrement à l'origine. Chaque rive était occupée par une tribu différente. L'Est était habité par « la Chute d'Or », un groupe prospère mais orgueilleux, tandis que l'Ouest était peuplé par le clan du « Vieil Aulne », des bateliers particulièrement habiles. Leurs premières rencontres, dit-on, ne furent qu'une longue suite de guerres sacrées et de coups fourrés. Ce fut la menace de la Vague Furieuse, il y a plus de 5 siècles, qui les a poussés à un rapprochement. Bien que chaque tribu fut déjà très peuplée, elles ne pouvaient faire face individuellement à l'ennemi. Elles unirent donc un jour leurs forces et réussirent à repousser la Vague, semant la surprise et l'admiration dans tout le pays. De ce jour, les hommes des deux rives commencèrent à se rapprocher. Les hommes du Vieil Aulne étant de bons navigateurs, ils devinrent vite indispensables aux nombreux marchands de la Chute d'Or. Leur activité mêlée devint beaucoup plus efficace que s'ils étaient restés chacun de leur côté. Une grande ville, Bodan, naquit bientôt au bord du fleuve. L'agriculture se développa grâce à la paix et les populations, grandissantes, finirent par se mélanger de plus en plus. Finalement, il y a trois siècles, la grande assemblée des druides de l'Antienne donna son accord pour que les deux tribus fusionnent sous la protection d'un nouveau dieu. Elles seraient désormais la Nation du « Fleuve Amour », le fleuve qui les a unies. Le fleuve est donc aujourd'hui appelé sous deux noms, Tumultueux et Amour, ce qui n'est pas pour déplaire aux Chevelus. L'amour n'est-il pas tumultueux ?

Depuis « l'Union », la Nation s'est beaucoup développée. Elle est de loin celle qui possède le plus de cités et d'oppidum⁹ de toutes les terres¹⁰ et

⁹ Oppidum : place forte.

¹⁰ « Les terres » : les Terres Chevelues.





celle qui marchande le plus. Elle a toujours favorisé la diplomatie à la guerre et elle est une des plus ferventes partisans de la Grande Alliance avec Etherne, en qui elle voit une nouvelle « union », qui sera encore plus fertile que la première. Par les contacts que ses marchands ont eu avec des peuples différents, elle est aussi moins traditionnelle que les autres clans. Ces deux points font que la Nation du Fleuve Amour est de loin la plus latinisée de toutes les Terres chevelues. De nombreux marchands latins arpentent les rues de Bodan et l'influence culturelle d'Etherne commence à se faire sentir. Les druides de la tribu ne s'inquiètent pas de ce fait. Ils semblent convaincus que la force de la tribu est d'assimiler et de s'ouvrir sans jamais se désagréger.

De fait, l'arrivée du premier sénateur de la tribu à Etherne a été une grande source d'orgueil pour tous ses membres. Seul l'avenir dira si c'est le signe que la Grande Alliance est un succès complet.

La Roche dressée « Org Telet »

« Je cours et je chasse dans ton ombre. Je suis le vent dans les feuilles, la bête attentive. Je suis la chasse. »

Pendant longtemps, trop longtemps diront les druides, il ne fut aucun été sans que les tribus chevelues se battent ensemble. Le rituel de la guerre sacrée n'était pas encore respecté et hommes et femmes étaient massacrés. Certaines tribus, décimées, en étaient réduites à fuir leurs terres. Elles devenaient des bandes errantes, affamées et dangereuses. D'autres partirent à la recherche de nouvelles terres, abandonnant leurs dieux derrière elles. Ainsi, nombreuses furent celles qui tournèrent leur pas vers les monts des dos courbés. Riche labyrinthe de torrents, de canyons et de grottes calcaires, les monts ont toujours offert un asile sûr aux réfugiés. Comme les guerres continuaient, les tribus qui avaient fui jusque là finirent par s'y installer. Affaiblies, elles prirent contact entre elles et passèrent de nombreuses alliances.

Elles repoussèrent ainsi tous les assaillants, les tribus les plus belliqueuses venant des plaines les poursuivant. Les hommes de ces tribus apprirent à être d'habiles éclaireurs, habitués à la guérilla et aux embuscades. La région se prêtait moins bien à l'agriculture et ces Chevelus devinrent de très bons chasseurs et éleveurs.

Ainsi les monts courbés devinrent une véritable forteresse

naturelle, protégée de l'anarchie qui régnait à l'extérieur. Une roche dressée, en son cœur, devint un signe de ralliement pour les réfugiés et un symbole de liberté. Les premières tribus arrivées la choisirent comme nouveau totem. Puis les druides affluèrent bientôt dans les monts. L'ordre druidique prit là son véritable essor, pansant ses plaies et passant alliance avec les peuples excédés par la guerre. Peu à peu, son influence s'étendit à nouveau sur toutes les Terres Chevelues. La tribu de la roche dressée n'a pas voulu profiter de cette victoire pour s'imposer. Ses membres préfèrent désormais l'ombre des gorges humides et vertes de leur terres. Ce sont des chasseurs très habiles qui se méfient des va-t-en-guerre et observent avec curiosité et prudence le monde extérieur. Leur principal vœu est de préserver leurs terres. Ils ne reprirent pas de position politique avant la guerre chevelue, où ils payèrent à leur tour un lourd tribut.

Aujourd'hui, la tribu de la Roche dressée est divisée par la Grande Alliance. Certains sont pour, d'autres contre. Ces petites tensions ne seront sans doute pas suffisantes pour la faire sortir de sa célèbre prudence.

Le Hêtre carmin

« Elan Fomorr »

« Nous sommes les purs, à la fois la vengeance et la justice des dieux. »

La Nation du Hêtre carmin est une des plus sinistrement connues à Etherne. Elle aurait été fondée il y a cinq siècles par une maison encore aujourd'hui





inconnue, dans un lieu disparu. A ses débuts discrète, la tribu se fit peu à peu connaître pour compter parmi elle les druides les plus fervents et les plus efficaces. Le destin lui réservait néanmoins un rôle bien cruel. Sa principale cité, Osintan, fut détruite par les Latins pendant la grande guerre chevelue. Car à l'époque la tribu du Hêtre carmin était de loin la plus radicalement engagée dans la guerre. Elle fut la première à proposer son aide à l'Orme sacrée et ses guerriers chargeaient toujours au premier rang contre les Latins. Les druides du clan se firent les ambassadeurs de la cause à travers les terres et rallièrent de nombreuses tribus et Nations. Ses grands nobles eux-mêmes devinrent les ambacts les plus fougueux d'Arvintrix, le grand Bren.

Claudius le dictateur leur rendit bien cette haine. Il dirigea personnellement le siège d'Osintan, à la tête d'une de ses légions prétoriennes. Quand la cité fut prise, tous les guerriers chevelus furent passés au fil du glaive, tandis que femmes et enfants se suicidèrent pour éviter l'esclavage. Cette cruelle blessure ne fit qu'enrager un peu plus les guerriers du Hêtre. Ils devinrent de véritables fanatiques, voués corps et âmes à la destruction d'Etherne.

Aussi, quand Arvintrix fut battu à la bataille de la plaine de Lence, le Hêtre Carmin était bien décidé à continuer le combat, coûte que coûte. La décision des druides d'accepter l'Alliance fut pour eux comme un coup de poignard. Après quelques heures d'hésitation, une grande partie des survivants de la tribu décida de rejeter l'avis des druides et de continuer à se battre contre les Latins. Ceux qui refusèrent cette belliqueuse décision fondèrent une nouvelle tribu, celle du Buis aux milles senteurs¹¹. De nombreux guerriers furent ainsi mis au banc de la société chevelue, à la fois poursuivis par les Latins et rejetés par leur frères.

Les mémoires de Claudius indiquent que le dictateur semblait ne pas sous-estimer cette menace. Pourtant, après sa mort, l'état major ne déploya pas assez d'effort pour venir à bout de la tribu. Sans attache, elle se disloqua en bandes de guerriers errants, pratiquant des attaques éclairs sur les postes latins isolés afin de se ravitailler et de tuer un maximum de leurs ennemis. Ce qui ne semblait au début qu'une ultime résistance se transforma en aiguille dans le pied. Trente ans de paix ne semble pas avoir atténué la haine de la tribu envers les Latins. Son regain d'activité, ces derniers temps, semble prouver qu'elle jouit de complicités chez d'autres Nations et qu'elle a peut-être même gardé un pied à terre quelque part.

Aujourd'hui, les partisans de la Grande Alliance donneraient cher pour en finir avec cette poignée d'irréductibles, toujours prêts à donner un coup de main à des rebelles ou à semer l'agitation.

La Source de vie « Talen Dilan »

« Nous cherchons le sel de la vie, puis nous le chantons. Y-a-t-il plus simple et plus beau ? »

La légende veut que la Nation de la Source de vie ait été fondée par un barde de l'Orme sacré, du nom de Lanwelleth le distrait. Le jeune homme aurait découvert en voyageant une magnifique source, jaillissant à même du rocher avec vigueur. Fasciné, il aurait observé le paysage avec une telle concentration qu'il n'aurait pas vu passer les années. Au dernier jour de sa vie, il aurait repris conscience pour se rendre compte qu'une jolie naïade avait abusé de son corps et engendré une grande famille. Surpris simultanément par ses rejetons et la mort il se serait écrié « Tant de choses et si peu de temps ! »¹².

Les descendants de Lanwelleth formèrent la tribu de la Source de vie et sous sa protection cultivèrent leur vallée et leurs esprits. Car, que cela soit dû à leur ancêtre ou à la beauté de l'endroit, les membres de cette Nation semblent avoir des affinités avec la sphère artistique. Nombre de bardes fameux sont issus de la Source de vie et Endalin et Jourain n'en sont pas les moindres. Cette particularité est entretenue par des concours réguliers à l'occasion des fêtes et la systématisation de l'utilisation de poèmes pour tous les rituels de la tribu.

La dernière phrase de Lanwelleth est également bien ancrée dans les souvenirs. Les jeunes des tribus de cette Nation sont ainsi envoyés un an sur les routes, lors de leurs dix-huit ans, afin qu'ils découvrent le monde et ses richesses. Ce rituel n'est pas une épreuve martiale, comme en Irdie et les jeunes gens font souvent le tour de leurs parents éloignés, dans l'ensemble des Terres Chevelues et parfois au-delà. Lors du voyage, ils gagnent de quoi manger grâce à leurs talents de chanteurs ou de poète. Evidemment, certains reviennent un peu plus maigre que d'autres, mais la plupart sortent grandis de cette expérience.

Ceux qui ne sont pas très doués pour l'oral décident souvent de se porter vers l'artisanat du métal et du bois, dans lesquels la tribu compte quelques très bons artisans, à la fibre artistique particulièrement prononcée. Artisans et bardes ne se regardent pas en rivaux et entretiennent au contraire une saine curiosité pour leurs travaux respectifs.

Cette Nation n'est pas hostile à la Grande Alliance et la considère même avec une certaine bienveillance. Elle y voit un espoir de tolérance et d'ouverture des civilisations entre elles.

La Source de vie ne compte que peu de guerriers et pour certains sa position vis-à-vis des Latins s'expliquerait par son manque de participation à la guerre chevelue. Autant dire que ceux qui proclament cette idée ouvertement sont rapidement la proie des satyres d'un grand nombre de bardes...

¹¹ ... « Elsan Tolnelion »

¹² Certaines mauvaises langues affirment que le pauvre homme se serait en fait limité à un « Aaargghh !! » retentissant.





La Femme Océan « Dahud Muir »

« Notre royaume est celui de notre Mère, ses seins sont faits d'écume et sa fureur est tempête. Elle nous donne la vie et y met fin. »

Le long des côtes Nord des Terres Chevelues se trouve un petit ensemble d'îles battu par les vagues. C'est sur ces terres de landes que se sont installées plusieurs tribus chevelues au cours de l'ère du Chaos. On raconte qu'elles furent guidées par les dons de divination d'un noble de la Pierre de Tonnerre¹³, le roi Gradlon. Elles construisirent, guidées par ses oracles, la cité magique d'Ys. Cet événement consacra la naissance de leur alliance et symbolisa longtemps leur prospérité. La légende raconte que c'est Dahud, fille du roi Gradlon, qui fut à l'origine de l'engloutissement de cette cité. Les habitants auraient compris trop tard qu'ils défiaient l'océan par leur arrogance. Dahud en aurait été la main vengeresse en ouvrant les vannes de la cité.

Elle est depuis assimilée à l'océan, la reine des flots. En signe de soumission aux éléments, les survivants la prirent pour totem et devinrent la Nation de la « Dahud Muir ».

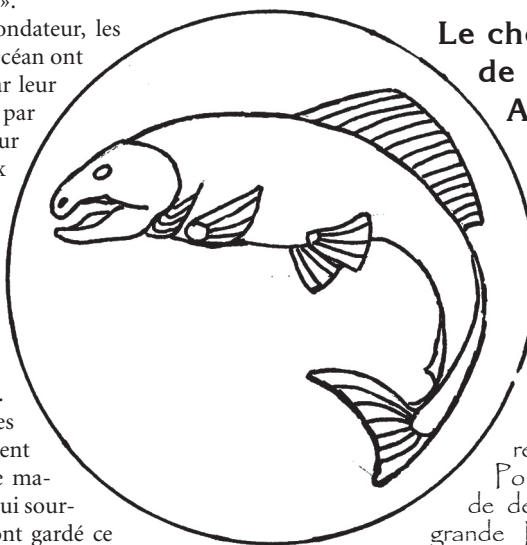
Après cet épisode fondateur, les Chevelus de la Femme Océan ont assuré leur prospérité par leur habileté navale. Protégés par les flots, ils ont fondé sur les côtes de nombreux oppidums qui leur ont servi de places marchandes et militaires sur le continent. Leurs expéditions parfois lointaines ont fait d'eux d'excellents navigateurs et de bons marchands. C'est lors d'un de ces voyages qu'ils découvrirent la route de l'ambre, une matière précieuse aujourd'hui source de leur richesse. Ils ont gardé ce chemin secret et possèdent un monopole quasi-total sur cette matière qu'ils vendent à grand frais aux marchands d'Etherne et Cartago.

Ces rapports commerciaux intenses avec ces deux puissances ont posé problème aux nobles Dahud Muir lors de la grande guerre chevelue. Malgré les appels des autres Nations, ils se refusèrent à entrer dans le conflit contre les Latins pendant plusieurs années. Il fallut que l'île de Man soit assiégée pour qu'une partie des maisons nobles se décide à la guerre. Toute la Nation de la Femme Océan finit alors par basculer dans le conflit.

C'est avec un certain soulagement que ses membres apprirent la fin du conflit, qui signifiait aussi la reprise du commerce.

Les Dahud Muir d'aujourd'hui sont toujours des navigateurs et pêcheurs hors pairs. Ils sont depuis leur naissance étroitement liés à l'Océan d'où leur vient nourriture et richesse. C'est aussi bien souvent en mer que les marins perdent la vie. Leur plus grand oppidum est celui de Braz, dont le port accueille toutes les expéditions les plus importantes. Malgré leurs talents, leur influence est réduite par leur population. Elle reste au final modeste par rapport à celles de Nations plus importantes, comme l'Orme Sacré ou le Fleuve Amour. Cette Nation est aussi souvent agitée par des conflits internes entre tribus et les druides organisent régulièrement des guerres sacrées pour dénouer des conflits commerciaux ou d'honneur.

Par ailleurs, les tribus Dahud Muir sont plutôt en faveur de la Grande Alliance. Le commerce de l'ambre les a mis plus tôt en contact avec des représentants latins, sans non plus qu'elles se sentent menacées. Aujourd'hui le port de Braz comprend plusieurs citoyens latins qui sont bien accueillis.



Le choc culturel de la Grande Alliance

« Notre monde est bien différent de celui des Latins qui habitent dans la Corne et nos Dieux nous ont prévenus du choc que pourrait provoquer la Grande Alliance.

C'est pourquoi le grand conseil druidique fut réuni une fois encore.

Pour permettre aux nôtres de devenir sénateur dans la grande République, nous leur octroyons hors de nos terres et avec les autres habitants des Terres Intérieures, le temps du Han. Cette période rituelle dure deux mois en hiver sur les terres des tribus, elle rompt tous les liens et tous les statuts en l'honneur du Dieu fou. En l'accordant hors de nos terres nous espérons ainsi protéger notre peuple de lui-même et des autres. Le monde n'est-il pas déjà folie ? »

Ventaliôr, Druide de la tribu du Grand Frêne

A l'issue du grand combat entre le Bren Arvintrix et Claudius, le dictateur fit une proposition surprenante au vaincu : pourquoi ne pas donner deux vainqueurs au combat et unir ses forces ?

¹³ La Pierre de Tonnerre, Taran-Fal, est une des sept Nations originelles. Elle fut dispersée par les assauts de la Vague Furieuse et se divisa en plusieurs Nations et Tribus.



Claudius proposa d'intégrer les Terres Chevelues en donnant à ses habitants des droits et un statut égal à celui des Latins. Après dix ans d'une guerre cruelle et alors que tout semblait perdu, les Chevelus acceptèrent avec étonnement ces propositions, bien qu'après de longs débats. Ce fut le début de la Grande Alliance, le plus incroyable pari de la République.

Elle devait devenir au fur et à mesure « la grande affaire » de l'Etat. Pour réussir à en faire une réalité, un plan fut établi pour que les deux peuples échangent de plus en plus jusqu'à ce que la fusion soit un fait.

Mais la société chevelue est vraiment très différente du monde latin. Concilier les deux systèmes est une gageure et arriver à se faire comprendre un Latin et un Chevelu est parfois difficile. Les Chevelus n'ont pas le même sens de l'opportunisme que les Latins et ils ne sont pas préparés à « jouer » avec les mêmes règles. Les voyageurs qui reviennent de la péninsule latine sont parfois très désabusés vis à vis de la Grande Alliance où leurs valeurs ont été bousculées par les Latins. Les druides ont bien compris qu'il y avait un réel danger dans ce choc des cultures et ont décidé de faire quelques menus « aménagements » aux traditions.

En hiver, les Chevelus suivent normalement la loi du Han, qui abroge temporairement toutes les lois d'honneur et d'étiquette. Cette période a été étendue aux visites hors des Terres Chevelues, pour permettre aux voyageurs de jouer à jeu égal avec les étrangers. De plus, les sages ont réussi à obtenir la mise en place progressive de la Grande Alliance. Chaque année, de nombreux nobles et artisans sont envoyés en voyage à Etherne afin de mieux découvrir les coutumes latines. Les druides espèrent ainsi préparer leur peuple à une coopération progressivement de plus en plus étroite.

De fait, chacune des grandes Nations réagit de manière différente au contact des Latins et à l'idée de la Grande Alliance. Mais aujourd'hui, après trente ans de coopération, il semble que le sentiment général soit plutôt favorable. La principale ombre au tableau reste le Hêtre carmin et les exactions de certaines compagnies de publicains.

« L'Alliance chevelue »¹⁴ joue également un rôle de plus en plus important au cœur de la République, pour accueillir et préparer les Chevelus à sauter dans la société latine. Elle doit également sa création de fait aux bardes chevelus, toujours avides de relations.

La religion

« Regarde autour de toi, mon frère. Écoute le chant du torrent. Vois les mille couleurs du ciel à l'aube. Inspire l'odeur humide et riche

des sous-bois. Goûte les fruits que t'offre la nature. Sens au creux de ta main le feu qui réchauffe ton foyer. Toutes ces merveilles sont la substance même du monde. Tout comme nous, elles possèdent leur langage secret, la langue du cœur. Ouvre ton cœur et tu entendras leurs voix. La voix du monde, les voix des Dieux. »

Cerill, Druides de la tribu de la Source de vie

La religion chevelue est construite autour de deux axes : le dieu tribal et la philosophie druidique. Le dieu tribal, des deux, est de loin le plus connu par les étrangers. Il s'agit d'un élément naturel particulièrement marquant que les membres d'une tribu choisissent comme protecteur et symbole. Il s'agit toujours d'un élément naturel immobile, la plupart du temps un arbre, une chute d'eau ou des roches. Car le plus grand nombre des Chevelus croit que chaque chose, chaque être vivant, est investi d'un esprit. A chacun est associé des valeurs et une force différente. Les Terres chevelues sont donc peuplées de milliers de « dieux mineurs », pour la plupart connus de leurs seules tribus. Le culte de ces esprits est assuré à tour de rôle par chaque membre. Cela inclut souvent de petites offrandes en semences, en fruits et en viande, ainsi que la garde du lieu sacré où repose l'abri physique de l'esprit. Ces tâches sont importantes : le dieu tribal est la tribu. Si son support vient à se détériorer, toute la tribu va s'inquiéter... Bien sûr, cette coutume connaît des « aménagements ». Si l'arbre totem vient à mourir, la tribu replante une graine de cette essence ou choisit un autre arbre et l'investit de la responsabilité de la tribu par une cérémonie sacrée.

Certaines tribus considèrent aussi que leurs totems sont capables de prendre une forme physique humaine et nomme ces apparitions dryades ou naïades, selon leur nature. Les Chevelus entretiennent également un culte à leurs dieux les plus anciens, comme Han, le dieu fou, ou Kern le protecteur des forêts. Les animaux sont rarement choisis comme esprit protecteur car ils sont trop associés aux voisins pannoniens !

La philosophie druidique est le lien entre tous ces esprits et tous leurs adorateurs. Les druides sont avant tout une force d'harmonisation et de conciliation. Ils sont les garants de l'union des tribus des Terres. A cette fin, ce sont eux qui pensent et qui animent discrètement la société. Leur pensée est un mélange de métaphysique et de connaissance, qu'ils apprennent au contact de la nature et par transmission orale. Les druides ont donc une influence très importante dans la vision que se font les Chevelus du monde. Cette « philosophie » est à la fois religieuse et pratique. Elle place l'homme comme une partie de l'univers au même titre que

¹⁴ Voir dans le chapitre République la section « Sociétés secrètes ».





les autres espèces et prône donc le respect de la nature. La croyance en la réincarnation est au cœur de ce respect envers l'environnement, au sens large du terme. Tout autre être vivant peut être la réincarnation d'une personne chère décédée.

Les sages enseignent également aux initiés certaines de leurs plus grandes révélations métaphysiques, comme l'unicité de Dieu et de l'univers. Ce rôle est particulièrement respecté chez les Chevelus. Il faut néanmoins établir des distinctions entre ces sages.

Les ovates, convaincus que l'univers et Dieu ne font qu'un, se livrent à l'étude du monde. Ce sont des sages versés dans les sciences exactes et ils ont souvent des domaines de prédilections spécifiques, comme l'architecture ou l'agronomie.

Les bardes sont eux la mémoire du monde. Ils allient à la fois connaissance, poésie et philosophie. Ils parcourent les terres pour faire profiter à tous de leur science des coutumes ou pour apporter tantôt la joie, tantôt la réflexion.

Les druides proprement-dit pensent la société, notamment en désignant les Chevelus qui seront détenteurs du pouvoir, ceux qu'on appelle les nobles. Ce sont les sages qui savent le mieux regarder le cœur des hommes et percer leurs intentions. Ce sont les hommes les plus sages, chargés d'appliquer à la société les enseignements de leur réflexion métaphysique.

Ces trois types de druides remplissent tous une tâche d'enseignement, mais auprès d'une population différente. Les bardes touchent à peu près tout le monde, car leur connaissance de l'histoire et des légendes est immense. Les ovates s'adressent surtout aux gens qui sont concernés par leurs domaines de prédilections. Un ovate astronome s'entretiendra ainsi avec des marins, un autre, architecte, prendra des élèves parmi des maçons et des charpentiers. Les druides eux-mêmes s'adressent avant tout aux gens curieux de comprendre et aux autres sages chevelus. Ils constituent une élite peu nombreuse et accessible physiquement, mais que seuls peu de gens sont capables de réellement comprendre.

Les figures

Endalin et Jourain Ald Galen Domenil¹⁵, bardes réputés

Endalin et Jourain sont les deux bardes les plus réputés des Terres Chevelues et leurs noms restent inséparables. Nés dans la même fratrie après une guerre sacrée chevelue, ils ont montré très tôt une grande inspiration créative et une verve habile.

Endalin est plutôt un beau garçon, à la silhouette svelte et au regard franc. Il est tout feu tout

flamme, pour ainsi dire et sa chevelure blonde ne fait qu'y rajouter. Ses chants joyeux ou forts redressent le moral des plus déprimés. Expansif et agréable, il est surtout réputé chez les femmes...

Jourain est son contraire. La peau pâle et les cheveux ailes de corbeaux, c'est un homme austère, qui ne rit que peu. La force de ses sentiments n'en est pas moins puissante, mais seulement intériorisée. C'est un poète hors-pair et certains méditent toujours ses paroles bien des saisons plus tard...

Les deux hommes, celui du jour et celui de la nuit, ont quelques points communs. Ils ont tout deux la réputation d'être honnêtes et intéressés par les causes perdues. Chacun à leur manière, ils aiment la vie et mettent leurs talents à son service.

Après avoir grandi côte à côte dans une perpétuelle rivalité, les deux hommes ont pris chacun la route d'un côté différent afin de chanter les grandes sagas chevelues de par le monde. Mais le destin, à chaque fois, trouve un moyen de les réunir aux moments les plus cruciaux et de les opposer. Ils se sont affrontés bien des fois, pour le curadmir¹⁶, pour une femme ou pour un tournoi de chant et de poésie. Leur compétition amicale est un fait notoire et nombre de Chevelus s'en amusent. Pourtant, c'est dans ces moments que les deux hommes voient resurgir leurs mauvais démons et peuvent devenir beaucoup plus impulsifs et colériques.

Tous deux font partie de l'Alliance chevelue, bien qu'Endalin y tienne un rôle nettement plus actif. Voilà trois ans qu'il se trouve dans la péninsule latine et il commence à y avoir une bonne réputation parmi les Latins eux-mêmes. Son charisme naturel n'y est pas pour rien. Jourain se trouve plus souvent dans les Terres Chevelues, bien qu'on l'ait vu voyager en Pannonie ou même dans les Terres Incultes.

Aldyr Primarus Onomor, premier sénateur chevelu

Voilà maintenant vingt ans qu'Aldyr siège au Sénat d'Ethere. Son arrivée fut l'occasion de nombreux éclats, tant dans les Terres Chevelues qu'au sein de la péninsule latine. Certains républicains voyaient déjà en lui « le singe des dictateurs » alors que les Chevelus les plus virulents le considéraient comme un traître et un Cunlhar, un « sans-honneur ». Mais le temps et l'éloquence d'Aldyr ont travaillé les cœurs et les esprits. Ses interventions couronnées de succès auprès des corporations latines ont assuré une nouvelle prospérité à la cité de Bodan. Ses discours sobres mais argumentés ont cloué le bec à plusieurs compagnies de publicains, excessives dans leur exploitation de certaines provinces chevelues. Enfin, grâce à son amitié avec les Ernii, il a su ouvrir les portes de la République encore plus grandes à l'arrivée des Chevelus.

¹⁵ Ald Galen Domenil est le nom de la guerre sacrée après laquelle furent conçus Endalin et Jourain. Conformément aux rites chevelus, tous les enfants nés de ces rites guerriers portent en nom de famille le titre de la bataille. Il s'agit ici du « val des milles pleurs ».

¹⁶ La pièce de viande réservée à l'invité d'honneur lors des banquets chez les Chevelus.



Politiquement, le sénateur Onomor se prononce pour une nouvelle forme de République, avec des consulats prolongés. Ses arguments ont séduit une demi-douzaine de sénateurs latins, et quelques sympathisants qui forment désormais une petite alliance au sein du Sénat. Le sénateur chevelu garde aussi de bons contacts avec la famille Claudii, à la grande suspicion des républicains et arrive à s'entendre avec les sept autres sénateurs de son pays. Même s'ils ne partagent pas les mêmes opinions, ils arrivent parfois à s'entendre pour peser plus lourdement sur la balance.

Tout cela n'épargne pas quelques déconvenues à Aldyr quand il rentre au pays. Il y a déjà été par trois fois la cible de tentative d'assassinat. La tribu du Hêtre Carmin le déteste évidemment tout particulièrement... Il est en revanche la fierté de la tribu Onomor Finn, qui l'honore grandement à chacune de ses venues. Sa résidence latine est d'ailleurs la plus grande de Bodan et on l'appelle sobrement parmi la population « le palais du Sénateur ».

Méaline Nag'Dalan, luthière de renom

Méaline, membre de la tribu de l'Orme sacrée, est une des artisanes les plus réputées des Terres Chevelues et de la République. Voilà maintenant trente ans qu'elle fabrique des instruments de musique, harpes, luths, tambours et même des carnyx¹⁷. Chacun de ses instruments est unique, tant au niveau de la beauté que du son. Les plus grands musiciens lui commandent leurs instruments, que ce soit Endalin ou même Oulvi Lesnos, l'Antioque ambiguë d'Oplontis. De nombreux artisans, dont ceux de la tribu de la Source de vie, viennent la voir pour recevoir son enseignement.

Même si Méaline a donné nombre de conseils, elle garde secrètement pour elle son secret le plus précieux : les plus beaux de ces instruments sont fait dans un bois inconnu, aux résonances particulièrement riches et à la gamme très étendue.

Méaline compte nombre d'amis parmi les Terres Chevelues et on trouve souvent des bardes autour d'elle. Ceux-ci n'ont fait qu'accroître sa réputation et elle est régulièrement invitée par des nobles du

pays et même des druides. Il y est d'ailleurs maintenant de notoriété publique que Méaline est une amie du druide Ollathir, sage parmi les sages. Certains leur auraient même prêté une aventure, mais c'est là une chose interdite aux druides.

Catulos Fomorr, dit le Rouge, chef du Hêtre Carmin

Catulos est connu comme le loup blanc dans les Terres Chevelues : tout le monde a un cousin dont la belle-mère l'aurait aperçu. Ce serait un guerrier sanguinaire, immense avec un seul œil au milieu du front et au corps nu recouvert de tatouages rouge sang. Son passe-temps préféré serait de se jeter sur les Latins en poussant des hurlements, puis de les découper en morceaux.

Il est en fait difficile de savoir si Catulos existe vraiment. Les autorités latines offrent néanmoins une forte récompense à quiconque donnerait une information permettant sa capture. Le Rouge serait à la tête de la tristement célèbre tribu du Hêtre Carmin, dont l'objectif n'est ni plus ni moins que l'abandon de la Grande Alliance et la destruction de la présence latine en Terres Chevelues. La question de son existence est donc prise très au sérieux chez les notables et sa réputation est parvenue jusqu'au Sénat d'Ethere.

Gwealen, reine des étoiles

La tribu de l'Etoile, Uthelon, est la seule tribu à être dirigée par une druidesse. Celles-ci sont rares et normalement isolées du monde « temporel ». Néanmoins, la tradition a pu être ici peu à peu altérée et Gwealen Uthelon en est la preuve. Voilà quarante ans qu'elle dirige la tribu avec sagesse et modération. Les nobles ont pour fonction de l'assister et elle leur délègue de nombreuses tâches.

De fait, sa principale occupation est l'arbitrage. Voilà plus de deux siècles que la tribu reçoit des délégations de toutes les Terres Chevelues et même du reste des Terres Intérieures. Elles viennent toutes lui demander de résoudre leurs désaccords et s'engagent au préalable à respecter les sages décisions de la reine des étoiles, seule juge. La réputation des décisions de la tribu est telle qu'on raconte qu'un prêtre d'Ahura-Mazda, le dieu sassanide de la justice, serait venu jusqu'ici pour rencontrer la reine des étoiles.

Malgré cette réputation, Gwealen est restée modeste et accessible à tous. Sa science et sa connaissance des mouvements des astres est également réputée et on croit en général que ce talent ne fait que rajouter à sa clairvoyance. Néanmoins, comme toutes les reines des étoiles, une ombre passe parfois sur son visage. Est ce la connaissance de l'avenir qui l'inquiète à ce point ?



¹⁷ Longue trompe verticale à gueule d'animal fantastique.





Ollathir l'ancien, sage parmi les sages

L'ordre druidique n'a pas de chef mais il possède de nombreuses personnalités, des gens influents et respectés. Ollathir est le plus connu de ces meneurs de l'ordre. On ne sait que peu de choses de son enfance déjà lointaine, si ce n'est qu'il grandit au sein de la tribu Org'Telet. Il a rappelé plusieurs fois avoir découvert là-bas sa vocation. Il faut dire que les terres de sa tribu sont très marquées par le druidisme pour avoir été le siège de son renouveau.

Cela fait en tout cas quarante ans qu'Ollathir est druide. Il fut le meilleur disciple d'Helm-gann, celui qui fit pencher la balance en faveur de la Grande Alliance lors de la bataille de Lence. L'élève a continué l'œuvre du maître et Ollathir est aujourd'hui très investi dans la construction de la Grande Alliance. Il rencontre plusieurs fois par an le gouverneur Ordélius, avec qui il a des relations délicates et des bardes racontent qu'il se serait rendu à Etherne de manière discrète.

De fait, Ollathir passe beaucoup de temps sur les routes, plus qu'un barde, plaisantant certains. Soit il visite les responsables latins et chevelus, soit il se rend vers les sanctuaires de l'ordre druidique afin de s'y ressourcer. Sa réputation au sein de la population chevelue est immense, mais le vieux druide aime pourtant tenter de passer inaperçu lors de ses déplacements. C'est toujours pour lui l'occasion d'en apprendre plus sur son peuple et ses soucis.

Caius Sylla Ordélius, gouverneur des Terres Chevelues

Le gouverneur Ordélius est en fait le représentant latin responsable des relations entre Etherne et les Terres Chevelues. Il a donc un rôle extrêmement important et a sous son commandement plusieurs milliers de militaires, de civils latins et chevelus. Il gère à la fois la progression de la Grande Alliance, s'occupe des questions de sécurité et des problèmes administratifs.

Pourtant, Ordélius n'a qu'une formation militaire et plus d'un s'est étonné que se soit lui qui occupe ce poste. Il semble que sa candidature ait profité du jeu de deux familles sénatoriales, les Ernii et les Aendinii, qui se sont neutralisées l'une l'autre dans la course au poste de gouverneur.

Ordélius n'est pas foncièrement incompetent, ni même stupide, mais envisage tout avec la sévérité et le notoire manque d'ouverture d'un militaire. Il ne goûte que très peu les problèmes culturels posés par la Grande Alliance et ses relations avec les druides sont assez tendues. Lui-même étant un fidèle élève des précepteurs artésiens, les choses n'en sont pas facilitées. Il a néanmoins l'immense vertu d'être à peu près intègre et d'être un bon administrateur : ses constructions de routes et de bâtiments publics répétées gagnent discrètement l'ensemble du territoire.

Une nouvelle récente à son propos en inquiète certains. Il aurait mandé un précepteur à ses côtés pour l'aider dans sa gestion. Voilà qui plairait bien peu aux initiés latins et chevelus.

Les lieux particuliers

L'île de Man

« Quand le Bren Arvintrix mourut, ses ambacts recueillirent religieusement son corps et les reliques sacrées transmises à chaque Bren depuis l'existence des Chevelus. Ils repartirent ensuite pour Man, l'île sanctuaire. C'est là que les esprits du monde donnèrent naissance à notre peuple, à la croisée des éléments. C'est pourquoi depuis le début des temps elle garde en son sein tous les plus grands de notre Nation et les armes sacrées que nous ont confié les esprits. Le jour où notre monde sera sur le point de disparaître, ils se relèveront tous et marcheront contre l'ennemi. »

Servan,

Druide de la tribu de la Roche Blanche.

« Lors de la troisième année de la guerre chevelue, mes espions m'informèrent de l'existence de l'île de Man. En essayant de me renseigner un peu plus je découvris qu'elle était quasi mythique pour les Chevelus, entourée d'une aura divine et inviolable. M'emparer de cette île aurait sans doute permis de décourager les tribus et je dépêchai la IV^{ème} légion consulaire pour l'occuper. En arrivant sur les côtes chevelues mes légionnaires commencèrent les recherches dans le pays. Longue épreuve en vérité. Alors que je pensais que trois à six mois suffiraient pour prendre le sanctuaire, il fallut près de deux années supplémentaires pour découvrir l'emplacement de la forteresse. Et le rapport que me firent mes tribuns militaires ne prêtait pas à l'optimisme. L'île de Man est en fait un double volcan marin, une île de feu posée dans une mer en délire, parsemée de récifs et cachée au plus profond d'une crique. La côte est entourée de reliefs tourmentés et seule la chance permit à mes hommes de la découvrir. J'ordonnai le siège de la forteresse qui dura un an supplémentaire avant d'être sûr que l'île était bien ravitaillée par quelques mystérieux moyens. Devant les éléments en furie et la détermination des druides qui tenaient cette place, le siège fut finalement abandonné. »

*Marcus Valerius Claudius, Dictateur,
extrait des mémoires de la guerre chevelue.*



« Par Bellone ! Je donnerais bien ma matrone et mes deux lascars pour aller dans l'île de Man !! Mon grand-père était légionnaire dans la IV^e consulaire et il m'a raconté de sacrées légendes sur elle. Son cœur serait rempli d'or liquide et de bijoux par milliers. Il racontait aussi que c'est là qu'étaient placées toutes les femmes druides afin de les protéger des hommes. Elles seraient aussi belles que l'endroit est terrible... Quelques hommes ont bien essayé d'y aller mais aucun n'en est revenu. La mer est là-bas tellement déchaînée qu'on entend le bruit des vagues sur les récifs à plusieurs kilomètres à la ronde. Les soldats de garde en devenaient fous... Une ou deux fois le volcan a craché de la lave mais à chaque fois les Chevelus étaient épargnés par leurs dieux. Là-bas, ils étaient omniprésents et certains hommes ont raconté en avoir aperçu la nuit, errant sur les flancs

du volcan. Moi je dis, si ça vaut le coup autant y aller mais c'est sûr que les gars de là bas ils le prendraient mal. »

Belius Cautinus, boulanger à Etherne.

La cité de Bodan

Capitale de la tribu Onomor Finn, Bodan est la plus grande cité des Terres Chevelues. Ses 20 000 habitants la placent au niveau des grandes villes latines, mais elle est un véritable laboratoire de la Grande Alliance et un axe commercial important.

Historique : Il semble que les premières installations humaines au bord du fleuve Tumultueux remontent très loin dans le temps. De petits villages de pêcheurs, cachés dans les marais, ont ainsi précédé la naissance de la véritable cité de Bodan.

Il y a quatre siècles, les tribus de la Chute d'Or et du Vieil Aulne se mêlèrent et s'installèrent sur cette langue de terre, perdue au milieu de nombreux bras d'eau. Les bateliers assurèrent le passage





entre les différentes îles du marécage, ainsi que le commerce maritime. Leurs alliés, plus terriens, cultivèrent les sols, asséchèrent les tourbières et menèrent grand commerce avec le reste des Terres Chevelues.

Le cours d'eau constitue effectivement un axe de choix pour toutes les activités commerciales : il descend des forêts de Pannonie jusqu'à la grande Mer Intérieure. Du Nord, les marchands firent ainsi descendre du fer, de l'étain et du bois, pour le vendre plus au Sud et même aux Latins ou aux Cartagues. En l'échange, ils firent acquisition de nombreux objets d'art achéen, de céramiques latines et de denrées plus rares, comme des épices transportées par de nombreuses mains depuis l'empire Sassanide.

Quand les druides reconnurent la fusion des deux tribus et la naissance d'un nouveau totem, les habitants de Bodan décidèrent de consacrer un sanctuaire au fleuve. De fait, il en existait déjà un, découvert il y a de nombreuses années par des pêcheurs. L'île des eaux claires a la particularité de comporter deux sources voisines, dont l'une jaillit au pied d'un Aulne et l'autre part du flanc d'une colline, jaillissant d'une faille dans la roche.

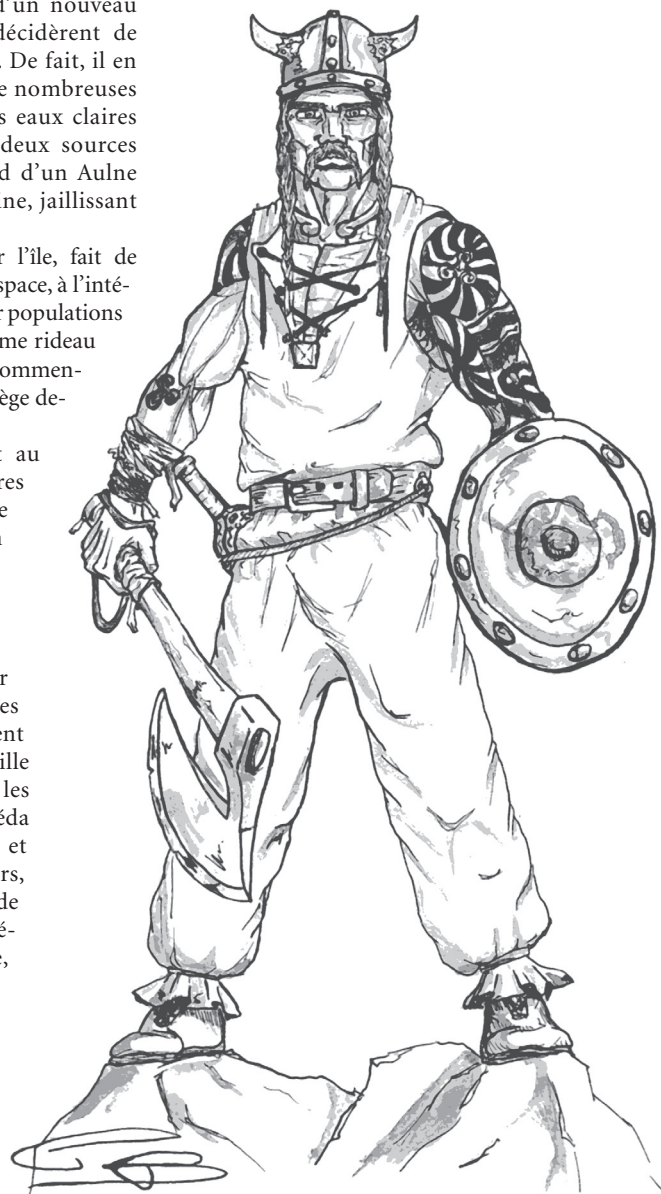
Un oppidum fut construit sur l'île, fait de lourds et larges remparts. Un vaste espace, à l'intérieur, fut conservé nu afin d'accueillir populations et bétails en cas de siège. Un deuxième rideau de remparts fut aussi construit au commencement de la guerre chevelue et protège depuis le sanctuaire des deux sources.

Pendant la guerre Bodan fut au cœur de nombreuses manœuvres militaires. Dans le conflit d'usure qu'il mena contre Claudius, le Bren Arvintrix essaya à de multiples reprises de détourner les troupes latines de la plus prospère cité des Terres Chevelues. En vain. En 646 AE, la V^e légion Aquila marcha sur la cité sans pouvoir être arrêtée. Les nobles du Fleuve Amour supplièrent Arvintrix de ne pas détruire la ville pour éviter qu'elle ne tombe entre les mains des Latins. Le grand Bren céda et le siège commença. Il fut dur et long et malgré les armées de secours, Bodan finit par tomber aux mains de la légion Aquila. Claudius, qui espérait alors encore une guerre courte, donna l'ordre de respecter le sanctuaire des Eaux claires, ce qui fut fait. La guerre continua et la cité resta sous garnison latine de nombreuses années.

La paix arriva et la tribu du Fleuve Amour, sans avoir à rougir de sa participation aux

combats, se montra très nettement en faveur de la Grande Alliance. Leur cité, axe stratégique pendant la guerre, fut toujours soigneusement épargnée par les Latins, même quand les guerriers de la tribu continuaient à se battre avec pugnacité à l'extérieur. L'influence latine s'y fit sentir plus vite. La guerre s'étant enlisée, certains officiers de la légion Aquila s'étaient fait construire leurs villas dans l'enceinte. Des légionnaires vétérans, démobilisés, s'installèrent sur place et fondèrent des foyers avec des femmes du pays.

Les marchands de la tribu virent rapidement l'intérêt qu'ils avaient à nouer des liens privilégiés avec ces nouveaux venus, à l'influence grandissante. Nobles ou non, ils envoyèrent rapidement leurs fils





dans la péninsule latine et adoptèrent petit à petit nombre de leurs coutumes. Le sénateur Aldyr Primarus Onomor fut le premier de ces « nouveaux Chevelus » à entrer au Sénat, après avoir passé plusieurs années de son enfance dans la capitale latine.

Aujourd'hui : La cité est de plus en plus prospère, grâce au commerce sur le fleuve et à l'injection d'argent produite par l'arrivée des Latins. L'occupation de la Pannonie inférieure a aussi amené une intensification du trafic fluvial, très profitable à la ville.

La cité se distingue visuellement par son mélange des styles latins et chevelus. Les maisons des riches sont de véritables villas semblables à celle d'Etherne et nombre de toitures de chaumes, dans la basse ville, ont été remplacées par des tuiles rouges. La grande rue est désormais pavée et de petits autels d'Hermès sont présents à l'entrée de la cité. Il y a aussi nombre de construction sur pilotis, plus fragile, qui forme un labyrinthe brouillon de maison de bois et de canaux entre les trois principales îles de la cité.

La garnison latine s'était installée pendant la guerre sur la rive Est. Ses installations ont été remplacées par des entrepôts en dur qui appartiennent à une des compagnies de publicain de la famille Aendinii. Nombre de ses dépôts sont loués aux marchands locaux et une activité frénétique y règne durant la journée.

La gestion de la tribu et de la cité est assurée par un grand noble, assisté d'un conseil de huit nobles et de seize elsdains, chacun chargé d'un type d'affaire différent. L'ensemble est chapoté et aidé par un conseil druidique, formé de deux druides, deux bardes et deux ovates. Ce conseil peut imposer un veto sur toute décision des nobles dirigeants de la ville, même s'il ne s'implique directement que très rarement.

Les Latins sont représentés dans la cité par un prêteur, qui entretient une importante correspondance avec Etherne et se rend régulièrement au palais du gouverneur Ordélius, légèrement à l'écart de la ville et aux allures de forteresse. Le prêteur et ses fonctionnaires remplissent le rôle de juge pour tous les litiges de Latin à Latin ou de Latin à Chevelu. Ils sont aussi chargés de l'application des accords passés au nom de la Grande Alliance et administrent les ressortissants d'Etherne. Leur activité est fébrile et chacune de leurs audiences ou de leurs interventions se distingue par une grande rapidité d'exécution et de choix. C'est là un poste de choix pour tous ceux qui veulent se faire remarquer dans l'administration, tant du moins, qu'ils ne viennent pas heurter les sensibilités chevelues...

Rumeurs : L'entrée de la forteresse sanctuaire semble étrangement décorée pour un Latin. De chaque côté de la porte de petites alcôves sont aménagées dans les murs et contiennent chacune une tête humaine, dans un état plus ou moins bon. Il s'agit de trophées de la tribu, remportés au fur et à

mesure des guerres sacrées et des conflits. Chacune d'entre elle à une histoire et les habitants de la cité les connaissent pratiquement toutes. L'une d'elles, néanmoins, est particulièrement célèbre. Il s'agit de la tête dite du « Furieux ». Légèrement momifiée, il lui reste quelques bouts de peau et des cheveux malgré son âge canonique. On l'attribue à un guerrier Delbakaen¹⁸. Cette tribu aujourd'hui disparue sema la terreur partout sur son passage pendant de nombreuses années. C'est lors de sa première défaite, non loin de Bodan, qu'un de ses chefs mourut en duel, tué par un noble de la Chute d'Or. Sa tête devint une relique de la tribu et, accessoirement, la dernière trace physique d'un Delbakaen. Placée au-dessus de la porte, elle est inaccessible du bas des remparts, pour ceux qui voudraient la voler. La légende raconte également que toutes les nuits de l'anniversaire de sa mort, la tête du guerrier reprendrait vie et dirait trois fois « Qui a vaincu les Delbakaen ? Personne ! »...

Avec l'installation des Latins, quelques nouveaux problèmes sont aussi apparus. Les enfants nés des mariages mixtes sont plutôt bien intégrés de part et d'autre, mais il y a encore des incidents ou des tensions de temps en temps. Cela arrive surtout avec des membres d'autres tribus, de passage dans la ville ou avec des Latins plus conservateurs, venant de la péninsule latine.

Une rumeur court depuis quelque temps dans les campagnes environnant Bodan. Il paraîtrait qu'un batelier, égaré dans les marécages, aurait retrouvé par hasard l'emplacement de l'ancien sanctuaire du Vieil Aulne. Celui-ci aurait été abandonné il y a bien longtemps, après la fondation de la tribu du fleuve Amour. L'arbre totem, selon la rumeur, serait en train de renaître de son antique souche. Est ce un présage du renouveau de cette tribu et donc de la fin de l'union au sein de Bodan ?

ARTÉSIA

Présentation

« Certains croient encore au hasard ou à la volonté des dieux. Pas nous. Le hasard n'est que la résultante de milliers de facteurs impossibles à calculer pour le commun des mortels. Il n'y a pas de miracle ou d'acte divin que des hommes ne puissent accomplir, le monde est seulement semblable à une gigantesque équation où chaque personne est un chiffre, un objet est son multiplicateur et ainsi de suite. Les secrets de ce calcul nous les possédons, nous, sages d'Artésia. Ils ne nous

¹⁸ La tribu de l'Etoile étant une tribu à part entière, même si ses membres descendent de la Vague Furieuse.





ont pas été offerts par des dieux mais ils ont été trouvés par le conseil des sages, il y a de cela plus de 400 ans. Les tables de l'ordre¹⁹, comme nous les appelons, donnent réponse à tout. Il n'est pas besoin d'étriper des oiseaux ou des hommes pour lire l'avenir dans leurs entrailles, il n'est pas nécessaire de pousser des hurlements quand on s'adresse aux dieux. Ils n'existent pas. Nous l'avons calculé. Seule la foi des hommes continue à animer ces pantins grotesques, ces vampires qui se nourrissent du désespoir. A celui qui veut comprendre le monde, seule la raison peut être utile.»

Eulatro, Sage d'Artésia.

Artésia est sans aucun doute la cité achéenne qui connaît le plus fort rayonnement à travers le monde latin. Les Artésiens sont dirigés par une élite intellectuelle qui considère que la raison peut triompher de tout et de tous. De fait, il n'y pas de culte rendu aux dieux en Artésia, mais seulement la profonde conviction que le monde obéit à des règles rationnelles et logiques. Par ailleurs, leurs sages sont réputés pour leurs qualités de précepteur et nombre de jeunes gens de l'élite d'Etherne vont faire leur étude chez eux. Enfin, on dit que les machines étranges conçues par les Artésiens les auraient plusieurs fois protégé des vues expansionnistes des Irdiens, leurs voisins.

Le pays

Description physique

Artésia est une cité de pierre et de marbre entourée de lourds remparts. La cité des sages, ville dans la ville, est elle-même une sorte de sanctuaire perché sur un énorme rocher, en plein milieu d'Artésia. Le pays environnant est sec et chaud vers l'intérieur. Sous le soleil, les oliviers y disputent la place aux buissons épineux et aux moutons. Les troupeaux sont nombreux, surtout dans les collines et près des chênaies, cachés dans de petites vallées. La côte est plus accueillante, ombragée par les grands pins achéens et embaumés par les buissons du satyre²⁰.

La mer y est d'un bleu turquoise magnifique et on dit que sa seule contemplation ramène la paix dans l'âme des gens tourmentés. Sur la côte de petits villages de pêcheurs vivent tranquillement, vivant de la mer.

Population

Les habitants y ont le visage sévère, travaillé par le soleil et la mer. Les travailleurs portent souvent des tuniques assez courtes ou de simples culottes en lin blanc. Les sages portent la toge, qu'ils aiment

à remuer en de grands gestes grandiloquents. Ils portent souvent la barbe, coupée proprement et régulièrement pour souligner leurs visages sévères. Quant aux soldats, ils ont fréquemment le crâne rasé et les officiers portent souvent la barbe.

Leur accent est légèrement guttural et leur langue claque par de nombreuses syllabes claires et tranchées.

La société

La société artésienne fonctionne dans les grandes lignes comme à peu près toutes les cités achéennes. On trouve tout en bas de la hiérarchie sociale les esclaves, souvent achetés hors d'Achéa. Au-dessus se trouvent les métèques, les étrangers qui résident dans la cité ou qui y font commerce. Enfin, les citoyens dominent la société. A ce schéma se superpose une particularité : parmi les citoyens, ceux qui ont le plus de pouvoir sont sans conteste les sages, une caste intellectuelle qui préside à la politique intérieure et extérieure de la cité.

Cette élite n'est pas choisie de manière héréditaire. Dès leur jeunesse, les citoyens artésiens sont soumis à des tests pour mesurer leurs capacités. Ceux considérés comme les plus intelligents sont placés dans des écoles très exigeantes, où ils doivent apprendre rhétorique, mathématiques, astrologie et philosophie. Ils n'en sortent que vers l'âge de 24 ans où ils deviennent des précepteurs. Ce sont des enseignants et des érudits, destinés à devenir sages d'Artésia où à partir à l'étranger enseigner leur savoir. Ce sont de féroces rationalistes, qui pensent tout expliquer par la logique et la Raison. Les jeunes précepteurs partent dès leur fin d'étude pour un voyage d'au moins un an, dans lequel ils doivent découvrir les autres civilisations de la Mer Intérieure et leur apporter les lumières de la Raison.

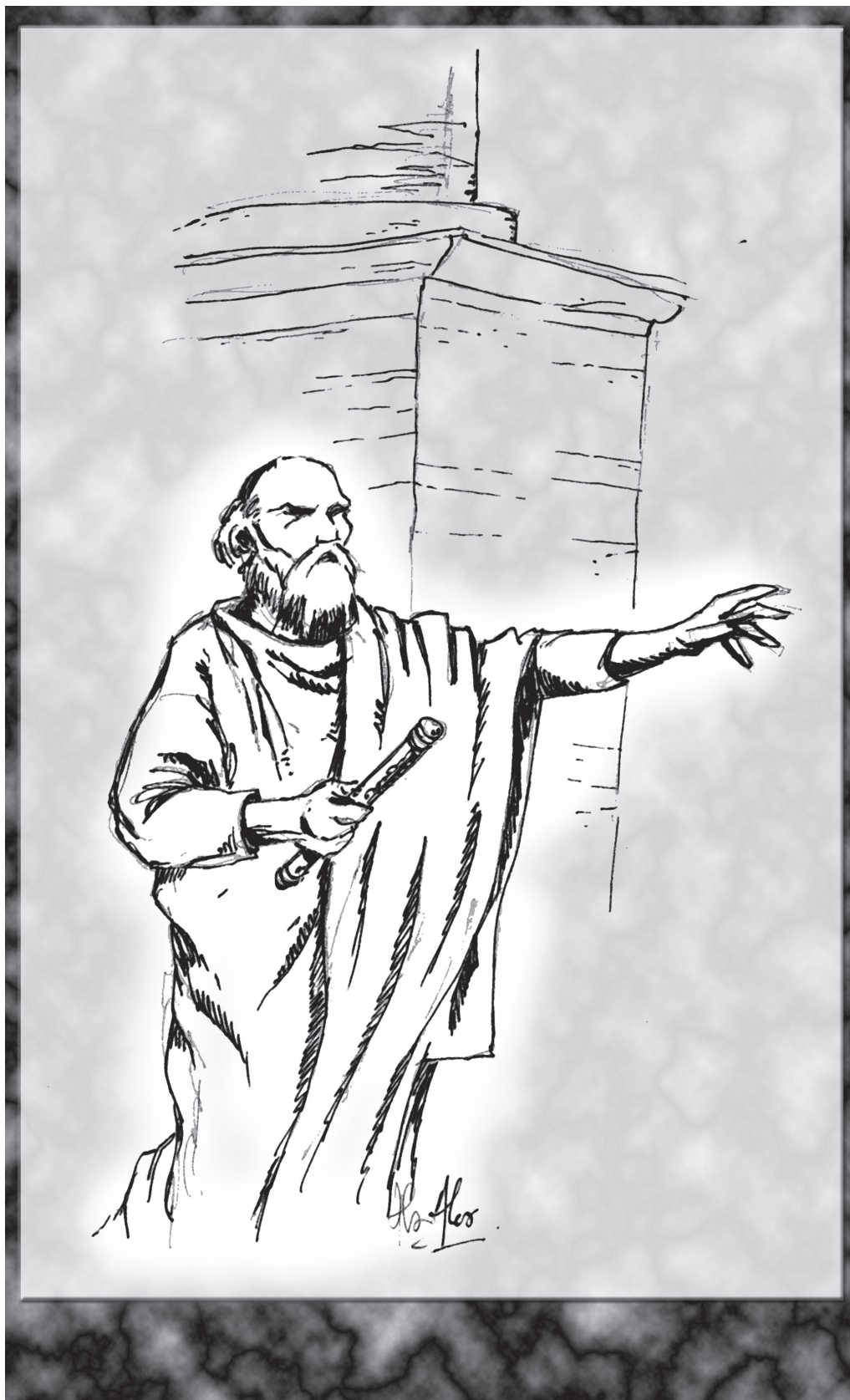
Les sages d'Artésia sont ainsi réputés pour leurs qualités de tuteur et nombre de jeunes gens de l'élite d'Etherne vont faire leur étude chez eux. Cette habitude existe depuis des siècles et a tracé entre les deux pays des liens privilégiés. Etherne a conclu son premier traité d'alliance avec Artésia il y a plus d'un siècle.

La cité des sages a d'ailleurs montré à plusieurs reprises sa capacité à encaisser les coups et à surprendre ses adversaires. Ses turbulents voisins iridiens ont tenté à plusieurs reprises de l'envahir, en vain. On dit que des machines étranges conçues par les Artésiens les auraient à chaque fois repoussés. Ces défaites n'ont pas vraiment permis d'améliorer l'hostilité réciproque que se portaient déjà les habitants des deux cités.

Les autres personnes hostiles aux Artésiens sont les initiés d'un peu tous les pays ou, du moins, ceux qui ont croisé des précepteurs. Il semble en

¹⁹ ...également appelé tables de la Raison.

²⁰ Du buis.





effet qu'en leurs présence, les initiés aient quelques problèmes à mettre en oeuvre leurs pouvoirs. Les Artésiens trouvent cela tristement normal, puisque de leur avis ces mêmes personnes n'ont jamais eu de capacités « surnaturelles ». Les mystiques, eux, enragent. Cette lutte semble s'intensifier au fur et à mesure du temps, sans voir apparaître de victoire décisive pour un camp.

Le conseil des Trente

Depuis maintenant quatre cents ans, la cité d'Artésia est dirigée par un conseil de sages, appelé le conseil des Trente. On raconte qu'il n'était au début que l'agréable réunion de vieillards aimant disserter sur leurs souvenirs et la nature humaine. Sokalès l'ancien, le premier, commença à rédiger les tables de la Raison avec l'aide de ses disciples. Mais au fur et à mesure de l'envol de la civilisation artésienne, les hommes simples du commencement furent remplacés par leurs élèves, plus dogmatiques ; puis par les élèves de leurs élèves et ainsi de suite. La rédaction des tables de la Raison se poursuivit et des écoles se constituèrent. Le conseil devint l'endroit où s'affrontaient les chefs de file de chaque mouvement de pensée. Les notables d'Artésia prirent de plus en plus conseil auprès du cercle des précepteurs jusqu'à ce que ceux-ci tiennent de fait les rênes du pouvoir. Les Trente devinrent à peu près en même temps un conseil élitiste et secret. Le nombre de ces membres est désormais fixe et les remplaçants sont choisis à la majorité simple par les membres titulaires.

Les écoles artésiennes

Plusieurs grandes écoles artésiennes de précepteurs sont célèbres. Quatre d'entre elles, néanmoins, se distinguent par leurs influences et leurs réputations. Leurs fondateurs firent tous parti du cercle des disciples de Sokalès l'ancien. Ce sage parmi les sages est toujours admiré à Artésia pour son génie visionnaire. Il fut l'homme qui prédit le triomphe final de la Raison et entreprit la rédaction des tables de l'ordre, il y a 400 ans. Il mourut assassiné après avoir confié à Ektédès le soin d'achever les tables. Chacun des disciples participa à cette grande oeuvre en développant une spécialité, que leurs élèves ont à leur tour approfondie et explorée.

L'Ecole de Cralas

Les précepteurs de cette école sont réputés pour leur rhétorique et leur logique. Leur aptitude à mener un débat et à prouver une chose contre tout bon sens dépasse l'entendement de la plupart des gens. Les hoplites iridiens ont d'ailleurs pour

consigne d'abattre tous les précepteurs de cette école. Cela depuis la célèbre bataille du col de Lax, où un disciple de Cralas sema par son discours la confusion dans plusieurs phalanges de l'Irdie²¹.

Cralas lui-même était un homme fin et psychologue, qui a théorisé nombre de comportements humains. Ses élèves ne connurent pas d'égal dans l'art de la psychologie et leurs enseignements ont désormais valeur de dogme.

Hédon, le précepteur qui fuit à Antiochos il y a un peu plus de 250 ans, venait lui-même de l'école de Cralas. Sa théorie de l'homme conçu pour le bonheur ne connut que peu d'échos à Artésia mais remporta une adhésion sans limite dans le royaume achéen d'orient.

Le Collège de Calimène

Les précepteurs issus du Collège de Calimène sont pour la plupart des théoriciens du fonctionnement de la société. Ils sont en général assez proches de l'école de Cralas, bien qu'ils défendent ardemment leur spécificité. Alors que les premiers étudient les mécanismes intellectuels de l'individu, les disciples de Calimène s'intéressent à ceux du groupe. Ils se spécialisent en droit et en théorie du fonctionnement de l'Etat. La nature et les mécaniques de tout autre groupe les intéressent également, comme les compagnies de publicains, les temples ou même les Kodalans chevelus. Leurs réflexions les poussent plutôt à prôner un état élitiste, de type oligarchique et semi-démocratique. Ils acceptent tout à fait l'esclavage, qu'ils considèrent comme un rouage essentiel de la société.

Calimène avait la réputation d'être un homme austère et sombre. Sa piètre opinion du genre humain est bien connue et ses nombreuses théories en sont un reflet déprimant. De fait, ses disciples ont plus confiance en les lois et les systèmes que dans la volonté humaine de faire le bien.

L'Académie d'Astenidas

Les lois de la nature ont toujours inquiété et fasciné les hommes. Astenidas, mathématicien génial, a passé sa vie à théoriser et décrypter les grandes lois de la physique qui régissent le monde. Il en a tiré nombre de découvertes scientifiques importantes, tant sur la nature des éléments naturels que sur la mécanique ou les humeurs du corps. Ses disciples se passionnent pour ces sujets et se sont spécialisés dans plusieurs domaines, de la médecine à l'architecture. Il existe ainsi plusieurs écoles à l'intérieur même de l'Académie d'Astenidas. Elle regroupe le plus grand nombre de précepteurs à travers la Mer Intérieure.

Phidias est l'un des élèves les plus brillants de ce mouvement, mais aussi l'un des moins conventionnels, à cause de son goût pour l'art. Malgré sa compétence, il est peu apprécié par de nombreux précepteurs de l'Académie, qui lui reprochent d'avoir affirmé qu'Astenidas n'était pas achéen mais

²¹ Une phalange entière fut convaincue par le précepteur, selon la légende, que les Artésiens ne constituaient pas un véritable défi militaire pour eux. Les Irdiens se mirent donc à se massacrer entre eux...



étranger. Phidias a fondé sa propre école sur l'île de Chios²², au sein des îles du cyclope. Il y enseigne les règles de la beauté et de l'esthétique appliquées à l'art avec un grand succès. Il affirme même avoir trouvé les équations et les nombres d'or nécessaires à la création d'œuvres parfaites.

Le Cercle d'Ektédès

Ce dernier mouvement est le plus polyvalent et un des plus influents d'Artésia. Le cercle regroupe les précepteurs les plus compétents des autres écoles, afin de former ses élèves à une approche globale et synthétique du monde. Bons enseignants, les gens issus de cette formation sont très recherchés pour assurer l'éducation des riches familles latines ou achéennes. On les trouve souvent comme conseillers auprès des puissants et l'influence du Cercle est chaque jour plus grande à Etherne.

Leur énergie à défendre la cause de la Raison devient vite de la virulence en présence de mystiques. Le Cercle concentre toute son énergie à coordonner les autres écoles artésiennes et à tenter de repousser toute forme de mysticisme. Ektédès était un homme secret et discret et assez proche de Cralas. De tous les anciens sages, c'est lui qui s'est le plus déplacé à travers les Terres Intérieures. Gardien des tables de la Raison, on raconte qu'il rentrait dans des colères terribles à la moindre remise en question de ses théories.

Il existe aussi des précepteurs autodidactes et libres penseurs, qui ne sont rattachés à aucune école. À l'exception de quelques personnalités, ils sont en général peu considérés par les autres philosophes artésiens.

La phalange d'or

« La flotte était formée en ligne irdienne quand nous nous apprêtions à débarquer à Artésia. Puis l'homme de guet a signalé un jeu de machines et de miroirs en haut de l'acropole de la cité. Le triérarque a pris note et a ordonné de continuer l'opération. C'est alors qu'un trait d'une lumière intense a surgi de la cité et a rapidement enflammé nos voiles puis nos coques. La moitié de la flotte a pris feu et l'autre a dû faire demi-tour à cause des épaves enflammées par les machines ennemies. Cette machine à enflammer est sans nul doute un nouvel élément à rajouter à l'arsenal de nos ennemis. »

*Atekalias, Hoplite Irdien
rendant compte aux Gérontes.*

La cité d'Artesia dispose de plusieurs corps d'hoplite pour se défendre, formés par ses citoyens. Mais une de ses unités jouit parmi les autres d'un grand prestige et d'un traitement de faveur. Directement

placée sous le commandement du conseil des Trente, la phalange d'or est constituée des meilleurs soldats et des ingénieurs les plus brillants. Elle est réputée pour sa capacité à mettre en œuvre des armes étranges et des officiers latins ont entendu parler de machines de guerre gigantesques ou particulièrement ingénieuses. Tous ces secrets sont évidemment particulièrement bien gardés et seuls les Irdiens, lors de plusieurs de leurs vingt-trois assauts sur la cité, ont pu constater leur efficacité. La phalange se bat aussi au sol et on reconnaît tout de suite ses hommes à leur cuirasse aux reflets dorés et éblouissant. Une vieille légende raconte que ce fait est dû à une bénédiction d'Hélio. Il n'y rien de mieux à dire pour faire enrager un ingénieur de la phalange ou un précepteur. Selon eux, la brillance particulière des armures est due à un vernis spécial que les sages auraient conçu pour éblouir les adversaires.

Ce corps comprend aujourd'hui cinq cents guerriers et quarante ingénieurs et ouvriers. Son officier supérieur est le stratège Olégon, un homme sévère et entier qui s'est plusieurs fois disputé avec le conseil. Sa grande compétence plus que son caractère lui ont permis de conserver son poste.

Les figures

Thélimène Atelas, libre penseuse

Il n'y a que peu de femmes à Artésia à qui on ait laissé le droit de s'épanouir. Thélimène fait partie de ces caractères qui ont su franchir les barrières de la société. Née dans une riche famille de marchands artésiens, Thélimène a accompagné son père dans ses voyages durant toute son enfance. Le patriarche des Atelas, sans fils, fit éduquer sa fille pour être sa digne héritière. Elle fut donc suivie par un précepteur particulier de l'école de Cralas et devint une rhétoricienne très douée.

Révoltée par le sort des femmes artésiennes, peu considérées, Thélimène a mené de nombreuses polémiques publiques avec de grands précepteurs, afin de changer le sort de ses congénères. Sa force de caractère a provoqué l'admiration secrète de nombreuses autres femmes, qui lui sont toutes dévouées. Ce début de changement ne semble pas effrayer les sages de l'école de Cralas et de Calimène, dont certains affirment qu'ils avaient prévu un tel retournement. Mais les audaces intellectuelles de Thélimène ne s'arrêtent pas là. À la mort de son ancien précepteur, elle a accusé publiquement des membres du conseil des Trente de vouloir faire triompher leur dogme par tous les moyens, y compris le meurtre.

Cette grave accusation a conduit Thélimène à l'exil pendant cinq ans. L'action de son père, homme influent, a permis son retour aujourd'hui, au

²² Prononcez « kios ».





prix de son silence. Jusqu'ici ce compromis a semblé avoir tenu ses promesses et la femme précepteur est placée sous la surveillance des autorités.

Theoliade Akeron, sage du Cercle d'Ektédès et membre des Trente

Il est une des figures emblématiques de la Raison à Artésia. Le sage Akeron est ainsi particulièrement réputé pour son énergie et sa virulence à défendre et appliquer les idées du Cercle d'Ektédès. Cet homme actif est présent à l'étranger par l'intermédiaire de ses disciples. Plusieurs grandes familles latines comme les Semperii, les Ordellii et les Ardillii comptent de telles personnes dans leurs entourages. Elles mettent leur redoutable talent rhétorique et politique au service de sénateur, en échange d'un peu d'influence.

Des ambiguïtés demeurent néanmoins sur Akeron. Même si son engagement au côté de la Raison est évident, on raconte qu'il a plusieurs fois gagné des endroits réputés être...étranges, comme la lointaine Pannonie ou l'île de Natros. Le sage Akeron aurait-il une double activité ? Certains précepteurs extérieurs au conseil des Trente, avides de prendre sa place, font planer des doutes.

Philenas Nesenis, inventeur de renom

Certains génies marquent leur temps. Philenas Nesenis fait partie de ceux-là à Artésia. Issue de l'Académie d'Astenidas, ce vénérable précepteur a cherché toute sa vie à élucider certaines énigmes laissées par Sokalès l'ancien. Il s'agit aussi bien de problèmes mathématiques que de recherche de physique et de géographie. De fait, Philenas Nesenis a réussi à calculer la distance entre la Terre et la Lune, à obtenir la circonférence de la planète et à émettre de très intéressantes théories sur les états de la matière. Ces recherches fondamentales se sont poursuivies à travers plusieurs inventions audacieuses plus ou moins fonctionnelles. On peut notamment y trouver des mécanismes de contre-poids sophistiqué pour les portes, des horloges astrologiques ou d'ingénieux systèmes de calculs de masses et de poids pour les architectes.

Philenas n'a pas participé à l'élaboration de la tour d'or et seule une partie de ses ingénieuses inventions a été retenue par le conseil des Trente. Ce manque de soutien est sans doute du au grand désintérêt du sage inventeur pour les choses politiques. Il garde bien quelques appuis et amis au sein de l'Académie d'Astenidas, mais ne s'intéresse vraiment qu'au monde abstrait de l'invention. Des rumeurs prétendent néanmoins qu'il aurait dernièrement obtenu des fonds pour réfléchir et construire un nouveau bâtiment pour la flotte artésienne. Il se raconte ainsi que des équipes ont été envoyées un peu partout dans la Mer Intérieure pour trouver la meilleure essence de bois possible pour cette construction.

Les lieux

L'Acropole, cité des sages

Juchée sur un promontoire rocheux dominant la cité, l'Acropole apparaît comme un grand complexe de colonnes et de toits colorés au visiteur. Une impressionnante montée d'escalier, gardée par les hoplites de la phalange d'or, mène jusqu'à son entrée magistrale, appelée la porte de la Connaissance. Seuls les précepteurs, le personnel du palais et les invités peuvent franchir ces colonnes pour découvrir le cœur de la cité. L'Acropole est constituée de trois ensembles.

Le conseil des Trente siège dans le premier. Des appartements leur permettent de vivre sur place de manière plus que confortable. La salle du conseil est de taille restreinte, mais est particulièrement soignée. De forme ronde, placée sous un dôme, elle est cernée de hautes colonnes représentant les premiers disciples de Sokalès l'ancien. On pourrait voir sur son sol marbré une carte très exacte des Terres Intérieures.

La Bibliothèque de l'Acropole est reconnue comme une des plus riches du monde, juste après celle de Babylone. Ses rayons contiennent des traités de botanique, de rhétorique, d'astronomie, d'histoire et de géographie, de médecine et d'architecture. Papyrus, tablettes d'argile et parchemins ou supports plus exotiques sont placés dans les rayons hexagonaux. De vénérables précepteurs et des apprentis s'occupent de gérer l'ensemble et de servir les sages qui accomplissent des recherches. Seules les plus estimés des philosophes artésiens ont le droit de venir ici et l'on raconte qu'encore aucun Latin n'y aurait mis les pieds.

La Chambre de la Raison contient les tables de l'Ordre. Même si son aspect extérieur est magnifique, c'est en fait une véritable forteresse. Ses murs seraient aussi épais que les remparts et, selon la rumeur, ses couloirs seraient truffés de pièges. Une antichambre, lieu de méditation, est accessible aux précepteurs. Mais le reste du bâtiment est interdit. Selon la coutume, un précepteur volontaire y est enfermé jusqu'à sa mort pour s'occuper du lieu. Les membres du conseil des Trente sont les seules autres personnes autorisées à y pénétrer et à consulter elles-mêmes les tables.

La tour d'or

La tour d'or est un autre des symboles emblématiques d'Artésia. Il s'agit d'un petit fort à cheval sur les remparts, en bordure du port d'Artésia. Il doit son nom à deux choses. D'abord, à une de ses tours qui est recouverte de brillantes plaques de bronze. Ensuite, à sa garnison qui est constituée d'hommes de la phalange d'or. L'ensemble se voit de fort loin par bon ou mauvais temps, car la tour sert de phare. Un foyer brûle en son sommet et sa lumière est intensifiée la nuit par un complexe jeu



de miroirs qui l'entoure. Cette même structure s'est révélée être il y a dix ans une redoutable arme de guerre. Les Irdiens lancèrent alors une flotte de galères à l'assaut du port après avoir réussi à faire sortir une partie des troupes artésiennes hors des murs. Ils espéraient ainsi débarquer dans la cité sans défense. Ils découvrirent trop tard que les jeux des miroirs pouvaient décupler la chaleur des rayons du soleil. Alors que des chaînes jaillissaient entre les digues pour interdire l'entrée du port aux galères ennemies, la tour lança d'étranges et d'abord désordonnés rayons de lumière. Puis les miroirs pivotèrent et un puissant rayonnement frappa le navire de tête, en manœuvre pour éviter les chaînes. Au bout de quelques minutes, sa voile principale s'enflamma et l'œil lumineux de la tour se tourna vers une autre cible, qu'elle consuma à son tour. La surprise fut totale et permit aux Artésiens de sauver la journée, alors que les Irdiens se perdaient en manœuvre d'évitement.

Depuis, la tour a subi un autre assaut et son précieux mécanisme a même été endommagé. Olegon a reçu l'autorisation de faire de nouveaux travaux de fortifications afin de faire de la tour d'or un axe de la défense maritime d'Artésia.

Elle reste aux yeux des étrangers le symbole des mécanismes étranges et inquiétants que sont capables d'inventer les Artésiens.

L'IRDIE

« Quand Ird apparut à son peuple, il détruisit la montagne de la sérénité. Il était apparu en armure, un bouclier dans la main gauche et une lance dans la droite. Il était aussi grand qu'un béhémoth de Cartago et fort comme cent taureaux. Les anciens dieux vinrent lui dire de repartir d'où il venait mais il n'eut pour seule réponse que de les transpercer de sa lance.

Puis il se tourna vers son nouveau peuple et prononça son premier commandement :

- Il n'y a que la guerre !

Après quoi il enleva deux femmes, Lacédemone et Sparta et les instruisit de leur rôle par le deuxième commandement :

- Vous enfanterez des guerriers et des femmes qui enfanteront des guerriers.

Puis il donna la troisième vérité à nos anciens :

- Le monde m'appartient, vous êtes mon armée.

Enfin il nous instruit de son quatrième et dernier commandement :

- Je reviendrai quand la Lune sera rouge.

Puis Ird disparu en laissant son peuple suivre sa voie. »

Extrait de l'Irdicon, histoire du peuple Irdien.

Présentation

Les Irdiens forment un peuple guerrier qui a mis en esclavage d'autres cités pour s'entraîner uniquement à la guerre. La prophétie d'Ird, leur dieu, leur a promis ni plus ni moins que la conquête du monde. En attendant cette heure de gloire, les Irdiens ont donc commencé à faire mouvement sur l'ancien royaume de Chalcée, qu'ils occupent en partie, avec une alliance fragile avec Etherne. Il est vrai que leur civilisation aride ne les porte pas à la diplomatie.

Le pays

Description physique

L'Irdie est un pays assez dur dans sa partie Sud, une série de collines de terre rouge couronnées de touffes d'herbes sauvages. Quand le soleil est à son zénith, on a vraiment l'impression que le sol est recouvert d'un sang très foncé. Les Irdiens croient que c'est là que moururent leurs anciens dieux et appellent cette terre « Erikenos », le sang des dieux. La faune y est discrète et se compose de petits gibiers et de renards. Plus au Nord commencent les terres conquises par les Irdiens. Il s'agit de collines arides et pentues pour la plupart où se sont construites de petites cités, vivant de la pêche ou de la culture de lopins de terres débarrassés de cailloux après des travaux de plusieurs générations. Exception notoire, la Lotanie est une vallée prospère qui fournit de nombreuses céréales à toutes les possessions irdiennes. Elle reste en tant que tel sous bonne garde des meilleurs hoplites.

Population

Les Irdiens ne plaisaient pas beaucoup ou quand ils le font personne ne comprend. Ils mesurent la valeur des gens à leur efficacité à la guerre et méprisent les femmes. Leur amour de la condition masculine les pousse plus facilement à l'homosexualité. Ce qui, selon certains voyageurs, rendrait les phalanges plus solidaires : les hommes se battent pour sauver leurs amis et amants. La société étrange des Irdiens est tournée vers la guerre et ils n'apprécient pas facilement les choses de l'art. Ainsi habitent-ils pour la plupart dans des maisons austères et ne mangent qu'un brouet infâme à tous les repas. Leurs tuniques sont de lin blanc ou beige, à moins qu'ils ne portent quelque insipide gilet en cuir. Leurs femmes sont sportives et solides afin d'enfanter de solides guerriers mais sont restreintes à la sphère domestique. L'Irdie est un véritable désert pour les esthètes et y envoyer un sculpteur de Chios est le meilleur moyen d'en venir à bout.





La société

« Nous vaincrons parce que nous sommes les plus forts. »

Anfas Lacédémone, stratège et roi d'Irdie.

La société irdienne suit un modèle unique en Achée, qui ne manque pas d'étonner ceux qui découvrent ce pays. Elle divise la population en quatre corps, avec des responsabilités particulières.

Les citoyens passent leur temps plein à s'entraîner à la guerre et ne doivent en aucun cas faire du commerce, de l'agriculture ou toute activité non martiale. Leur éducation redoutable doit les rendre plus résistant à la douleur et plus forts. A leur 18 ans, les jeunes irdiens sont ainsi chassés de leur foyer et doivent survivre pendant un an sans faire appel à d'autres citoyens, mais en vivant de rapines sur le dos d'Irdiens de classe inférieure²³.

Les périèques sont les habitants des alentours d'Ird, les premiers à avoir été assujettis par cette civilisation guerrière. Ils n'ont pas de droits politiques et peu de droits civils, mais sont libres d'exercer un métier ou une activité quelconque. Les hommes doivent aussi le service militaire à la cité.

Les hilotes sont les habitants des cités soumises plus récemment. Ce sont eux qui doivent principalement nourrir les citoyens irdiens et tout écart leur vaut une mort rapide et expéditive. Dans les temps d'abondance, quelques-uns arrivent à amasser un peu d'argent, mais ils sont rares. Les hilotes forment également les auxiliaires de l'armée irdienne.

Les esclaves sont aussi présent, mais en moins grand nombre qu'ailleurs, puisque les citoyens peuvent déjà compter sur les hilotes pour leurs besoins alimentaires et qu'ils se passent de tout superflu.

L'Irdie est une monarchie dirigée par deux rois, chacun issu des familles royales des Lacédémone et des Sparta. En temps de guerre, l'un d'eux prend le commandement des troupes et l'autre défend la cité. Dans la vie de la cité même, ils ont droit à quelques avantages, tout à fait mineurs comparés au niveau de vie des Sénateurs latins, par exemple²⁴. Ce sont également eux qui assurent le culte d'Ird dans la cité.

La politique intérieure est assumée par le conseil des Gérontes, vingt-huit vieillards choisis parmi les citoyens les plus âgés. Ils établissent les lois, qu'ils font acclamer par l'assemblée des ci-

toyens. Ils exercent aussi un redoutable pouvoir de nomination sur la plupart des magistrats irdiens. Ils arbitrent enfin les conflits entre les deux rois. A bien des titres, les gérontes sont considérés comme les vrais maîtres de l'Irdie, les rois étant surtout des chefs militaires et religieux.

Les figures

Anfas Lacédémone et Belion Sparta, rois d'Irdie

Anfas et Belion sont deux solides guerriers irdiens, élevés ensemble depuis leur plus tendre enfance au sein des deux familles royales. Ils sont depuis quarante ans inséparables et il est de notoriété publique qu'ils sont amants depuis de longues années.

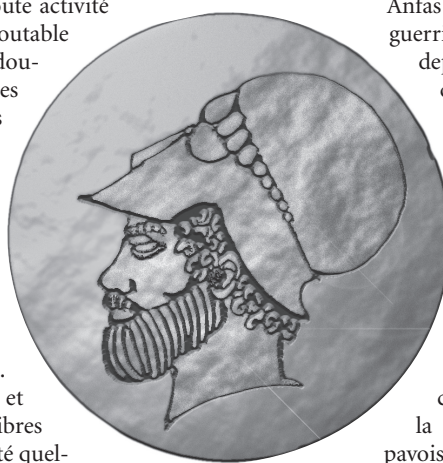
Anfas, de deux années l'aîné de Belion, est véritablement une force de la nature. Le cou épais comme celui d'un taureau, la poitrine large comme un pavois, il impose le respect dans

Ird et la terreur dans les champs de batailles, bardé d'une lourde cuirasse à son échelle. C'est un homme fruste, peu intelligent, parfois secoué de terribles crises de colère. Heureusement pour son entourage, il est également assez influençable et le conseil des Gérontes a réussi de nombreuses fois à lui faire abandonner quelques initiatives malheureuses.

En dernier recours, néanmoins, il n'écouterait que Belion. Celui-ci est plus fin de corps, bien qu'également en bonne condition physique. C'est une personne ambitieuse, qui fut bercée par des récits d'exploits militaires et de contes encensant les traditions. Conservateur, il feint parfois le pragmatisme pour mieux arriver à ses fins. Il a été charmé par l'ambassade latine et la force des légions d'Ethere, qu'il respecte. C'est lui qui dirige en ce moment les phalanges irdiennes en Chalcée et nombreux sont ceux qui disent qu'à la moindre désillusion vis à vis des Latins, il pourrait bien devancer le conseil des Gérontes et décider de lancer une offensive sur toute l'Achée.

Spelate Kerinemos, Géronte d'Ird

Agé de 65 ans, membre des Gérontes depuis cinq ans, Spelate Kerinemos est un des plus habiles politiciens irdiens. C'est lui qui reçut l'ambassade



²³ Epreuve qu'on appelle la cryptie.

²⁴ ...une double ration de brouet au repas et l'obéissance tacite des Irdiens.



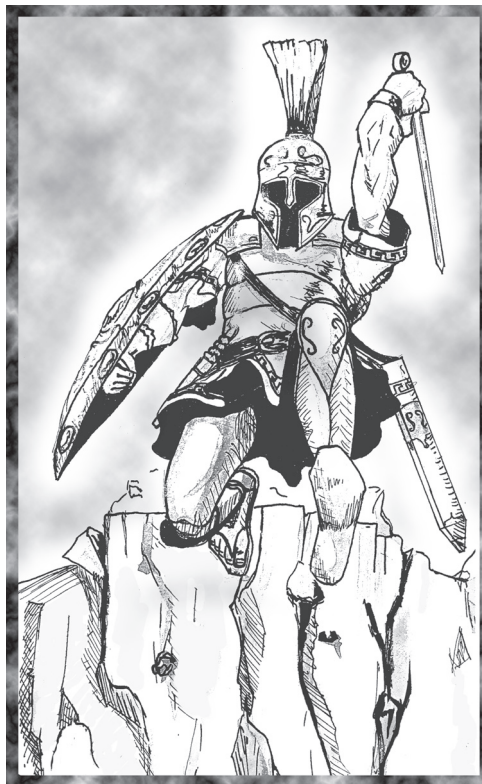
latine qui permit de rapprocher l'Irdie et la République. Ses finesse diplomatique ne sont pas toujours bien comprise et le G ronte s'est plusieurs fois heurt      Belion Sparta, partisan d'une politique plus brutale. Il soutient en revanche le grand tri rarque Paunesias, en qui il croit voir un sauveur potentiel de l'Irdie. Selon la rumeur, Spelate aurait   galement nombre d'amis dans la R  publique et notamment dans des familles s  natoriales du parti pour la dictature.

Paunesias Lac  d  mone, grand tri rarque²⁵ de la flotte irdienne

Cet homme brillant de 40 ans est    la t  te de la flotte irdienne. Guerrier correct pendant sa jeunesse, de sang royal, Paunesias s'est surtout fait remarquer pour ses capacit  s de meneur d'hommes et son esprit d'analyse pointu.    la bataille d'Arb  t  s en 671 contre les Chalc  ens, il se distingua par une man  uvre audacieuse et fut prit en affection par le strat  ge Menerate, qui le prit comme disciple. Esprit brillant, Paunesias gravit peu    peu tous les   chelons de l'arm  e, se taillant une solide r  putation dans la marine irdienne. La victoire de la baie d'Erenis²⁶ en 680 le mit en grande estime aupr  s des G rontes et des rois.

Il fut donc nomm   grand tri rarque la m  me ann  e et plac   ainsi    la t  te de toute la flotte de guerre irdienne. Il a tout de suite mis en   uvre un certain nombre de r  formes quasi r  volutionnaires pour les Irdiens, consistant    revisiter la plupart de leurs techniques de guerre. L'esprit conservateur des soldats fut froiss   et nombre dirent que Paunesias avait attendu toute sa vie de pouvoir atteindre un poste   lev   avant de mettre en avant ses id  es. La volont   de r  forme de celui-ci ne s'est pas tarie, m  me s'il a du r  fr  ner ses ambitions afin de ne pas pr  ter le flanc    ses ennemis politiques en Irdie. Il a ainsi fait appel    des pr  cepteurs ren  gats pour renouveler la construction navale,   m  lior   le sort des rameurs des gal  res et impos   des normes d'hygi  ne et culinaires    bord des b  timents.

Son influence est n  anmoins toujours limit  e par l'avis des G rontes et des rois. Car on raconte que le grand tri rarque ne voudrait pas limiter ses projets    la seule flotte, mais    l'ensemble de la soci  t  . Ses proches le consid  rent comme un r  formateur de g  nie et ses d  tracteurs comme un ambitieux incons  quent, d  sireux de d  truire les institutions. Pour le moment, le soutien du G ronte Sp  late K  rinemos lui permet d'  tre l'officier le plus en vue de l'arm  e irdienne.



Les lieux

La montagne du jugement

Au centre des collines de l'Erikenos se dresse un petit mont us   par les intemp  ries. Balay  e par le vent, compl  tement d  nu  e de v  g  tation et   cras  e par le soleil, cette petite montagne est le principal lieu du culte rendu    Ird. Ce serait ici que le dieu aurait terrass   ses ennemis d'un seul coup. L'endroit est devenu un sanctuaire et les Irdiens ont dress   au sommet du mont un autel o   sont pratiqu  s rituels et sacrifices. L'endroit est plus que sobre et un voyageur ne soup  onnerait pas que ce lieu voit en fait r  guli  rement de grandes r  unions d'Irdiens.

Tous les jugements d'importance y ont lieu, sous l'  gide des G rontes. Les v  n  rables doivent monter jusqu'au sommet par leurs propres moyens, sous peine d'  tre eux-m  mes destitu  s.

Un   -pic,    mi-chemin, sert au rituel de la R  sistance, qui doit   liminer les nouveau-n  s jug  s trop faibles en les pr  cipitant dans l'ab  me. Les survivants, selon la coutume, sont finalement adopt  s,

²⁵ Tri rarque : capitaine de tri  re, ces gal  res    trois rangs de rameurs. Ici, le grand tri rarque est l'amiral de la flotte.

²⁶ L'escadre de Paunesias avait alors re  u pour ordre d'intercepter un convoi art  sien, cens   transporter du mat  riel pour la phalange d'or. Par malchance, l'ensemble   tait escort   par une quinqu  r  me, « Le triomphe de la Raison », ainsi que plusieurs tri  res. Les man  uvres de Paunesias lui permirent d'immobiliser ces b  timents les uns apr  s les autres en les mettant vent debout et en fauchant leurs rames par des   peronnages audacieux.





mais cela n'est pas arrivé depuis très longtemps...

C'est également au sommet qu'ont lieu les rituels de sacre des rois d'Irdie, devant les citoyens assemblés.

Enfin, selon l'Irdicon, la légende sacrée des Irdiens, la montagne du jugement sera le lieu du retour d'Ird lui-même, quand viendra le temps de soumettre le monde.

La cité d'Ird

La cité d'Ird est unique en son genre en Achée. Alors qu'une cité riche et puissante se doit d'avoir des remparts, les Irdiens ont décidé qu'une telle chose était signe de faiblesse. Cette ville de 10 000 habitants n'a donc absolument aucune fortification, ce qui stupéfait les autres Achéens.

L'ensemble est également quasi dépourvu de grands monuments et on peut dire qu'un visiteur aura vite fait le tour des bâtiments remarquables. La plupart des maisons sont de facture simple, faites de pierre taillée, parfois recouvertes de crépis blancs, avec des toits plats ou de tuiles rouges. Il n'y a quasiment pas de commerce, car les hilotes doivent fournir en nourriture les citoyens Irdiens. Tout juste trouve-t-on quelques autels dédiés aux deux femmes d'Ird, des ateliers d'artisans et des espaces dédiés aux sports. Les maisons royales sont un peu plus grandes que les autres résidences et sont décorées de prises de guerre ainsi que

d'impressionnantes collections d'armes et d'armures. De fait, l'endroit le plus actif est le quartier réservé aux étrangers, placé légèrement à l'extérieur de la cité. On y trouve quelques précepteurs non artésiens, des marchands, des recruteurs de mercenaires, nombre d'esclaves et sans doute quelques espions. Par chance, on y trouve aussi quelques thermopolium, inexistant dans le centre de la cité : les Irdiens préfèrent boire chez eux, entre eux.

Malgré ce vide apparent, la ville est très bien organisée. En quelques minutes, tous les hommes peuvent se placer en phalanges, armés et cuirasses sur le dos. Les rues correspondent à des patrouilles et chaque quartier a une unité de combat au complet. Ces hommes s'entraînent très régulièrement à l'extérieur, dans les collines ou au port de guerre, situé plus au Sud, à plusieurs dizaines de lieues. Pour rompre la monotonie, des jeux et des compétitions entre rues et quartiers sont régulièrement organisés et il arrive que l'on autorise des étrangers à y participer. D'autant plus s'ils n'ont aucune chance de gagner... Des cérémonies religieuses, sacrifices d'animaux et libations, sont aussi organisées environ toutes les deux semaines à l'occasion d'une célébration d'Ird ou d'une de ses femmes.

D'une manière générale, il y a peu d'activité dans la cité si on n'y possède pas quelque intérêt et les choses tournent mal très vite si on désire un tant soit peu provoquer les Irdiens...





CARTAGO

Présentation

«Honorables pères, je reviens de la grande cité de Cartago et voilà ce que j'y ai vu : un port de commerce immense, des galères de guerre dépassant nos capacités et une richesse inadmissible chez un pays qui applique l'esclavage à des citoyens latins ! Leur culte sacrificiel a de quoi révolter et dégoûter tout un chacun. Quant aurons-nous le courage de prendre le taureau par les cornes ? Croyez-vous que les Cartagues perdent en ce moment leur temps à disserter comme nous ? Non ! Ils construisent des navires, arment des hommes et poussent leurs expéditions toujours plus loin. Je vous le dis, honorables pères, ce n'est plus un choix que vous avez, mais une obligation : Cartago doit être détruite ou Etherné le sera !»

Caius Metius Catus, sénateur et ex-ambassadeur à Cartago

Le pays

Description physique

Quand on approche de Cartago par la mer, on voit d'abord d'immenses falaises surgir de l'eau et écraser les navires de leur hauteur. Puis peu à peu

le marin découvre de nombreuses petites plages de sable fin et la côte plus calme de l'Est. Là, au cœur d'une vaste baie, repose le grand port de Cartago. Sous l'œil de Salamm, le gigantesque phare de la cité, les grandes galères de Cartago vont et viennent. Sur la terre orange de la baie poussent nombre de palmeraies et des grands pins d'Achée, si nécessaire à la construction navale. Et il bien sage de s'armer de dattes si on veut s'aventurer dans le grand désert bleu, à seulement quelques lieues de Cartago. Cette étendue stérile est recouverte des pierres bleues, si typiques de la région. Seules quelques caravanes et convois s'y aventurent, tentant de rejoindre les comptoirs cartagues au-delà du désert. Les guides savent où retourner les pierres pour retrouver les puits si précieux et les lichens pour nourrir les montures. Plus à l'Ouest s'étend une plaine plus accueillante, protégée du désert par les collines serpentine et irriguée par le fleuve Yusalman. La population cartague s'y est installée en grand nombre, protégée par les forts jumeaux d'Unlo et Dinon.

Population

Les Cartagues sont des gens croyants, persuadés que seul leurs dieux donnent un sens à leur vie. Et c'est pour leur plus grande gloire qu'ils se sacrifient et qu'ils commercent à travers toute la Mer : pour agrandir les temples titanesques de Salamm et de ses femmes, pour lui offrir toujours plus de sacrifices et pour porter son étendard dans toutes les mers du monde. Les Cartagues affectionnent le cuir et la





couleur rouge, ils portent souvent des tabards longs et fendus sur le côté ou des tuniques noires dans l'intérieur du pays. Les membres du conseil portent tous des tuniques longues pourpres sang, insignes de leur pouvoir. Le bronze est un métal prisé chez eux et il est utilisé dans de nombreuses pièces, que ce soit en bijouterie, en ferronnerie ou pour les armes.

Les Cartagues ont des traits assez secs, le teint mat et un regard direct et dur. Ils respectent les Latins en tant qu'adversaires mais méprisent leurs coutumes individualistes et mesquines. Le sacrifice humain est pour eux un moyen de rappeler que la vie humaine n'a que le prix qu'on lui donne.

La société

Le monde cartague est tout entier empreint de religion, tant dans les gestes du quotidien que dans ses institutions. Les prêtres dirigent réellement cette société par l'intermédiaire d'un conseil sacré, appelé « la chambre des dieux ». Les autres Cartagues eux-mêmes sont bien souvent rattachés d'une manière ou une autre à un temple, dont cinq sont les plus importants.

Le temple de Salamm

Ce dieu, maître du panthéon cartague, est appelé le pourvoyeur de vie ou l'éternel dévoreur, selon le rituel. Dans sa première forme, il est celui qui dirige, donne et organise. Dans l'autre monde, c'est lui qui donne la vie éternelle à ses bons serviteurs. Il régit les grands ensembles naturels. Les événements étranges, comme les éclipses ou les tempêtes sont souvent interprétés comme l'émanation de sa volonté. Maître en son royaume, les autres dieux lui sont soumis. Il incarne à ce titre toutes les valeurs du chef. Tout se paye et le dieu devient, dans sa deuxième forme, le dévoreur des âmes. C'est à lui que sont sacrifiés des êtres humains, afin d'attirer chance et vie éternelle au peuple cartague. Ces événements sanglants sont extrêmement ritualisés et la moindre erreur dans leur pratique est signe de malheur. Le temple de Salamm est de fait le plus influent de tous les cultes au sein de la société cartague. Il enseigne une certaine forme de nihilisme au nom du dieu : ceux qui meurent au service de Salamm se verront gratifier de la vie éternelle. Ceux qui le trompent verront leurs âmes détruites. Enfin, de par son omnipotence, le dieu aux deux faces connaît le sort du monde : l'histoire est fatalité pour les Cartagues et la mort ne les effraie pas.

Le temple d'Unlo

Cette déesse aurait été une bergère du pays, qui aurait enfanté Melkan par la seule volonté de Salamm. Unlo est le symbole de la prospérité, de la fécondité et de la maternité. Les Cartagues en appellent à son pouvoir aussi bien pour les récoltes que pour les problèmes d'impuissance ou pour demander protection.

Le temple de Dinon

Dinon aurait été une noble sassanide, qui aurait fui sa satrapie avec sa suite. Arrivée dans la baie de Cartago, elle aurait eu la vision du phare de Salamm et aurait ainsi choisi l'endroit pour fonder Cartago. Dinon est symbole de force et de détermination chez les Cartagues. On appelle ainsi son aide pour le commerce et parfois pour la guerre.

Le temple de Melkan

Le culte adore le fils d'Unlo et de Salamm. Mortel, on raconte qu'il fut un des plus grands navigateurs. Ce fut également lui qui initia les grandes séries de sacrifices humains à la gloire de son père et il reste pour les étrangers synonyme de massacre. Il est le patron des marins, qui subissent ses courroux lunatiques et des esclavagistes, dont il fut le premier.

Le temple de Gorgar

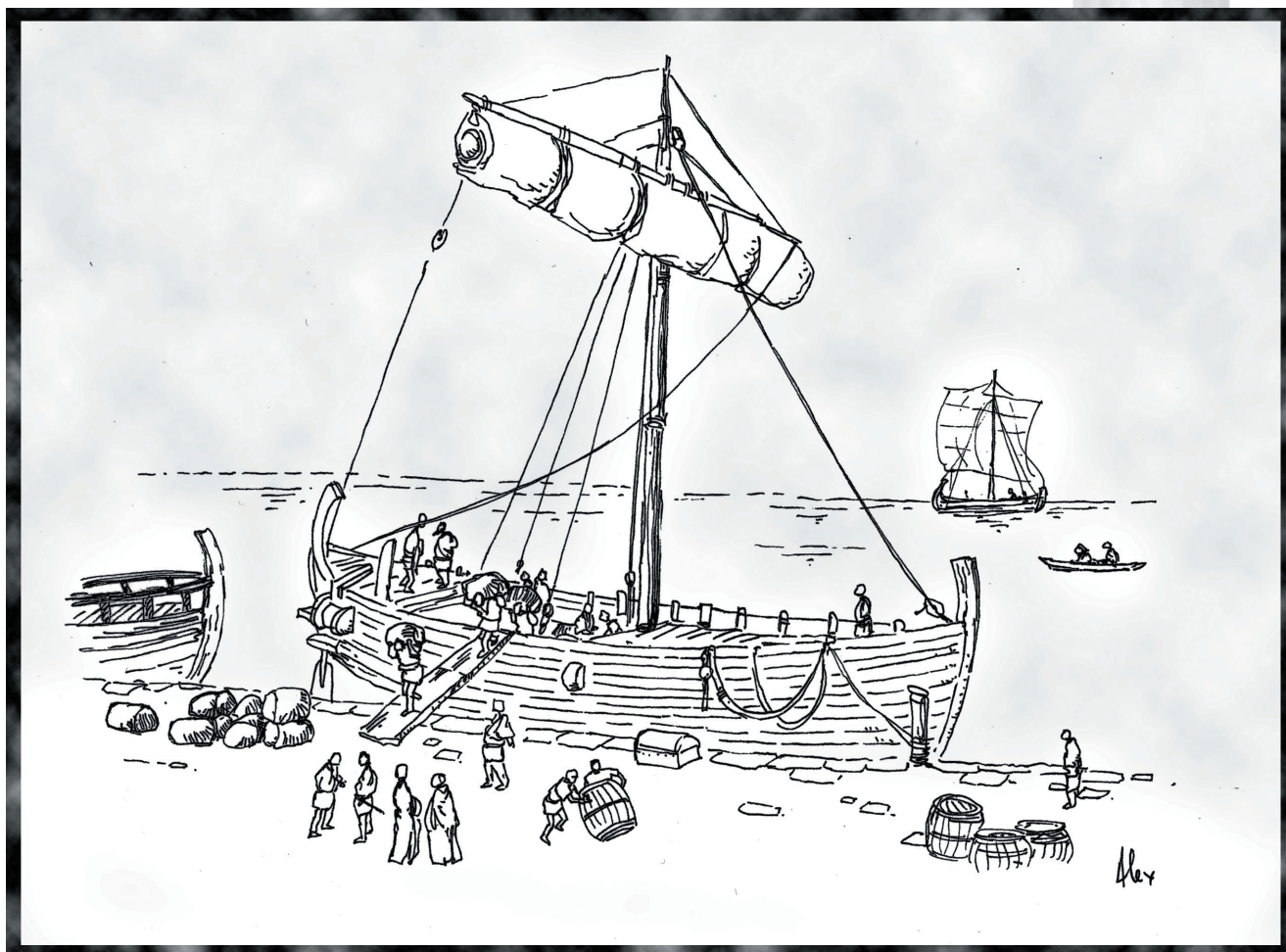
Il n'a qu'un clergé très limité, mais est tristement réputé chez les Cartagues. Gorgar est selon la légende la déesse mère de tous les monstres. Son apparence dans les temples se limite à une ignoble matrice vomissant des flots d'horreurs difformes. Elle préside à l'existence de toutes les créatures des profondeurs, des choses petites et venimeuses au plus grand kraken qui hantent les fonds marins. Elle est parfois implorée avant un départ, afin qu'elle épargne navire et caravane. Son nom, toutefois, reste peu évoqué par les Cartagues.

Les castes cartagues

L'éducation rigide et rigoureuse des prêtres fait d'eux des érudits et des politiques redoutés. Ceux qui appartiennent aux grands temples participent à la chambre des dieux, où sont prises toutes les décisions politiques d'importance. Détenteurs du pouvoir exécutif, ils sont courtisés par le reste de la société. Chaque temple possède sa propre garde armée ainsi qu'une influence considérable sur le reste de la société. Le clergé constitue ainsi la première catégorie de cartague et les grands maîtres ont droit de vie et de mort sur les basses castes.

Immédiatement en dessous vient la caste des marchands. Elle comprend tous ceux qui appartiennent aux équipages des navires, aux caravanes des commerçants cartagues et aux habitants des comptoirs. Ce sont des familles fières de leur caste, qui sont regroupées par cités ou par équipage, chacune responsable devant un temple. Ces équipes soudées se battent pour obtenir les meilleurs résultats possibles, pour eux-même et leur temple. Les bénéfices de chaque affaire commerciale sont en effet redistribués à tous ses membres participants, au temple tutélaire et à une caisse commune. Ces maisons de marchands possèdent en général leur propre flotte, ainsi que milices et cheptels. Leur puissance est souvent redoutée par les commerçants étrangers.

Les Cartagues qui ne sont ni marchands, ni prêtres, font partie du peuple. Ce sont les petits négociants, les paysans ou les artisans de Cartago.



Le métier des armes leur est interdit et ils doivent respect et souvent obéissance aux membres des castes supérieures. Leurs enfants peuvent assister à des séances d'éducation religieuse et être ainsi remarqués des prêtres. Leur ascension dans le système dépend alors d'un tuteur, d'un maître de caste supérieure.

Les étrangers sont nombreux à Cartago. D'abord parce que les cités cartagues sont des centres de commerce. Mais aussi parce que les Cartagues recrutent nombre de mercenaires pour pallier leur faible population. Ces soldats, de toute origine, sont soumis au même droit que le peuple, à peu de chose près. Il en est ainsi de tous les étrangers qui travaillent pour les Cartagues. Dans le cas contraire, la justice se montre particulièrement rigoureuse et partielle.

Les esclaves sont traités en général sans cruauté, mais aussi sans attention ni égards. Chacun d'eux est susceptible d'être un jour sacrifié, aussi les Cartagues évitent-ils de s'attacher à eux. Certains sont tout de même affranchis de temps en temps par les temples pour leurs bons services. Cette coutume est sans doute destinée à donner un espoir aux autres esclaves et à éviter les révoltes.

Les femmes, enfin, peuvent tenir un rôle actif dans n'importe laquelle des castes. Leur seule limitation est le métier des armes, qui leur est interdit : les Cartagues ne souhaitent pas mettre en danger celles qui doivent assurer la pérennité de leur sang, alors que leur population est déjà bien inférieure à celle de leur principal adversaire, Etherne.

Les figures

Alemph Alderach, Halacar de la première maison marchande de Salamm

Devenir Halacar, maître de maison, est un exercice redoutable qui nécessite une vie de services, d'efficacité et de politique au service des intérêts commerciaux de Cartago. Alderach décide ainsi des objectifs commerciaux de la première maison commerciale de Salamm. Il est à la tête de plusieurs milliers d'hommes, de quarante galères²⁷, d'une milice privée et de dépôts de marchandises à faire pâlir une compagnie de publicains. Ses entrepôts





se comptent d'ailleurs par dizaines dans les ports de la Mer Intérieure. Alderach ne répond de ses actes que devant le conseil du temple de Salamm et lui-même a une influence considérable dans le jeu politique cartague et dans les grandes places marchandes. L'halacar a écumé toute la Mer Intérieure, parcouru les cités achéennes ou les souks de Baalbeck pour en arriver là. C'est un négociateur hors pair, qui essaye de se tenir au courant aussi bien du temps dans les autres pays que des événements politiques. On dit que c'est un homme grave, au sourire rare. Bien que jamais aperçu officiellement sur les terres de la République, il est là-bas connu des marchands et des publicains, régulièrement confrontés à ses hommes.

Estance Eterech, grande prêtresse de Melkan

Le temple de Melkan a fort mauvaise réputation dans certaines contrées des Terres Intérieures, à cause des sacrifices humains qu'il pratique. Certains marchands refusent même de traiter avec ses représentants et leur préfèrent d'autres interlocuteurs. Ce mouvement prit une telle importance, après le grand sacrifice de Port-Teloa²⁸, que la chambre des dieux décida de nommer un dignitaire spécialement chargé de résoudre ce problème. Estance, femme de tête, ambitieuse et rusée, fut choisie pour cette mission. Voilà maintenant six ans qu'elle s'assure que les maisons marchandes de Melkan sont bien reçues dans tous les ports de la Mer Intérieure. Elle fait appel pour cela à toutes les techniques possibles, aidée par la puissance du temple.

Sa personne est redoutée par tous les marchands ouvertement hostiles aux Cartagues, mais également par les halacars qui se retrouvent sur son chemin. Le flou de ses attributions, à mi-chemin entre les castes des prêtres et des marchands, lui permet de s'octroyer un nombre sans cesse croissant de prérogatives, au grand dam d'autres hauts dignitaires. L'halacar de la première maison de Melkan, Armel Alabal, aurait ainsi mis en place des équipes chargées de se substituer à celle d'Eterech, amorçant un conflit souterrain au sein du temple.

Des lieux particuliers

Le phare de Salamm, à Cartago

« ...Et voilà qu'on nous fit sortir des soutes où nous étions tous entassés comme des chiens. Aussitôt sur le pont et malgré la nuit et les gardes, nous fûmes comme hypnotisés.

Serrés frileusement sur le pont de la grande galère cartague, nous découvrîmes l'immense phare de Cartago, l'œil de Salamm. Il est comme un immense bras de 300 pieds de haut, enserrant dans son poing, à son sommet, un œil énorme et rougeoyant, à qui la lune donnait des reflets d'argent. Les vagues se brisaient désespérément contre cette tour divine.

Les claquements des fouets eurent tôt fait de nous ramener à la réalité et nos gardes nous firent débarquer sur le quai du grand temple de Salamm. Alors que nous étions en train de nous aligner pour subir l'examen d'un prêtre, nos regards étaient comme aspirés par le grand phare. Ou plutôt, nous avions l'impression d'être observés par ce gigantesque œil, de la même manière qu'un chat fixe une souris avant de jouer avec.

Puis le prêtre, satisfait, nous fit mettre à genoux à grands coups de bâton. Marchant calmement au milieu de nous, il nous expliqua comme nous devions être fiers, nous étrangers, d'être consacrés à Salamm. Il nous dit que l'immortalité reçue par les Cartagues dans l'autre monde n'était possible que par notre propre mort. Ainsi leur dieu sanguinaire redistribuait-il nos âmes à ses sujets. Puis il nous dit que Salamm ne pourrait voir et juger les siens que si l'on entretenait son regard. Son corps sur terre. Assouvir la soif de l'œil. Répandre notre sang.

Puis nous fûmes conduits à travers la grande porte du temple, une sorte de bouche ignoble hérissée de dents... »

Arnus Cotelius, Miraculé d'un sacrifice cartague

Athelia, comptoir cartague typique en Terres Incultes

Athelia est un des trois principaux comptoirs cartagues dans les Terres Incultes. Un noyau de colons cartagues y est installé, entouré et servi par des tribus locales.

Historique : La baie d'Athelia²⁹ a toujours accueilli un village de pêcheurs et d'artisans, selon les légendes des natifs. C'est en 476 AF que le premier navire cartague apparut dans la baie. Ce fut l'occasion d'un contact pacifique, basé sur des échanges simples. Les perles locales, aux reflets irisés, furent rapidement l'objet d'un commerce et la baie fut remarquée pour son excellente situation à l'abri des brisants par une digue naturelle. Les conflits entre

²⁷ Dont trois gigantesques quinquèremes de plus de 70 mètres de long.

²⁸ En 671, dans les terres incultes, plus de cent esclaves de Melkan furent sacrifiés dans Port Teloa, afin de célébrer la plus importante fête de ce culte. Une émeute fut provoquée par des parents de ces esclaves, présents dans la cité et un massacre généralisé s'en suivit. L'affaire aggrava la réputation du temple de Melkan...

²⁹ Athelia veut dire « plage de coquillage » dans le langage des natifs.

³⁰ L'adebal est un lieutenant des halacars, un officier des maisons marchandes.



la tribu d'Athelia et leurs voisins amenèrent progressivement une alliance avec les Cartagues, qui fondèrent un comptoir permanent en 501. Une petite place forte fut ensuite érigée en 512, quant le commerce d'esclaves fut de plus en plus alimenté par la guerre avec les voisins. La présence cartague devint alors dominatrice et les chefs locaux furent de plus en plus soumis à l'autorité d'un adeb³⁰. Une révolte explosa finalement en 535, cette fois aidée par les autres tribus. Elle se solda par une triste défaite des Athéliens et le triomphe des Cartagues, qui transformèrent la ville en colonie. Un temple à Melkan et à Dinon furent successivement construits, tandis que la population fut répartie en castes, afin de créer des divisions intérieures.

Aujourd'hui : Athelia est désormais une colonie calme et tenu sous l'ordre cartague. On y compte environ 2000 colons cartagues pour 6000 natifs. Les Cartagues se servent du port pour le commerce de la nacre et des perles, mais aussi des esclaves. Une partie de la population d'Athelia, les chasseurs, forme une caste spécialement entraînée pour la capture d'êtres humains. Ils s'aventurent souvent loin de la ville pour capturer des hommes et des femmes d'autres tribus. L'intérieur du pays est donc dangereux, livré à une guerre d'escarmouches entre chasseurs du littoral et peuples de l'intérieur, peu nombreux et opprimés.

Le port est actif, bien qu'il ne puisse accueillir les plus gros navires, faute d'une profondeur suffisante. Deux galères de guerre du temple de Dinon en assurent la sécurité contre les pirates. A l'intérieur de la ville on peut trouver aussi des marchands étrangers, Latins, Achéens ou même Sassanides, attirés par les richesses de la baie. Bien que soumis à des taxes par les Cartagues, ils arrivent à faire de juteuses affaires, sans doute aidé par de la contrebande. La direction de la colonie est assurée par le conseil marchand, formés des adebals des temples de Melkan, Dinon et Salamm.

Rumeurs : Les taxes sur les marchands étrangers ont encouragé le développement de groupes de contrebandiers dans le port. Selon les rumeurs, ils se serviraient de petites baies le long de la côte pour embarquer la marchandise illégalement. Il faut pour cela échapper aux patrouilles cartagues, mais aussi aux groupes rivaux de contrebandiers et aux groupes de chasse, toujours en quête de nouveaux esclaves. Les plus célèbres de ces

contrebandiers sont les membres de la compagnie des sables, comme elle s'est baptisée. Menée par des Athéliens, elle bat des records de longévité et d'astuce pour déjouer la vigilance des Cartagues. Sa chef, la vénérable et âgée Caletia, ne cache pas sa haine pour les « occupants » et ne laisse que rarement des survivants derrière elle.

La plus célèbre légende de la cité est celle de la perle noire d'Athelia. Il se serait agi d'une énorme perle noire, grosse comme un crâne, qui aurait été adoré par les habitants avant l'arrivée des Cartagues. Selon la légende, elle aurait été cachée dans une grotte marine pour la soustraire à l'attention des tribus ennemies et des Cartagues. Dans les légendes, elle est souvent décrite comme l'âme de la cité. Cela ne fait qu'augmenter sa valeur auprès des autorités, qui cherche à asseoir définitivement leur autorité dans le cœur des Athéliens. La retrouver pourrait leur être très utile.

LES CÔTES DU CONTINENT NOIR

Entre Cartago et le pays du Fleuve s'étend une longue côte, alternance de rares vallées fertiles et d'immensités désertiques. Quelques petites cités, colonies achéennes ou villages autochtones, sont nichées au sein des criques rocheuses mais la région reste peu peuplée. Deux peuples y ont néanmoins une présence plus marquée, les tribus garamantes et le royaume de Baalbeck.

Le peuple garamante

« Entre le Royaume de Baalbeck et Cartago s'étend une très longue côte et des pays semi-arides, peuplés de différentes petites tribus. Seule l'une d'elles mérite vraiment l'attention de l'érudit, celle des Garamantes. Cette peuplade noire affectionne tout particulièrement les parures de plumes et le moindre de leurs guerriers est toujours recouvert de magnifiques parures d'Ostral, ces grands oiseaux colorés du continent. Mais leur principale caractéristique est d'être les seules à habiter





vraiment dans le grand désert. Ils y occupent des oasis de roche, qu'ils appellent Doigts de la Terre. Ces aspérités abruptes et soudaines sont percées de multiples cavernes et, dit-ont, de rivières souterraines. Ces guerriers excentriques sont ainsi de véritables petits rois dans ce pays, même si les Adungaï leur ont déjà repris un ou deux Doigts de la Terre. Pourtant on raconte qu'une armée cartague aurait déjà disparu dans ces grottes. C'est plutôt étrange quand on sait que les Cartagues entretiennent de bonnes relations avec les Garamantes, notamment pour assurer le passage de leurs caravanes. »

Antoninus Marianus Acta, Tribun civil d'Etherne et initié d'Hermès

Le royaume de Baalbeck

« Ah ah... Le royaume de Baalbeck ??? Tu parles si je connais mon gars !!! Tous les marins connaissent !! Une sorte de petite Achée pour ce qui est du paysage, mais plutôt dominé par d'anciens bédouins. C'est à côté du pays du Fleuve. Ils ont trouvé plus confortable de s'installer dans une vraie ville, la Casbah de Baalbeck. Là-bas ils cultivent du lotus de seconde qualité avec lequel ils inondent la Mer Intérieure. Et ça leur rapporte sacrément parce qu'il y a plein de paumés qui croient que ça fait la même chose !! En tout cas ça coûte vachement moins cher. Voilà, ils ont leur petit royaume isolé, ils font leur commerce, peinard quoi. Alors souvent les pirates, les marchands, les pontes en voyages discrets, tout le monde se retrouve pour traiter là-bas. Eux ils regardent. Quand ça se bat en peu trop ils envoient leurs mercenaires Adungaï. Des grands noirs costauds, plutôt fada au combat... Dès qu'il y a du sang ils deviennent comme fous. Vaut mieux se planquer quand ils arrivent. Mais pour faire du commerce, il y a pas mieux. »

Arius Ventrus, marin d'Etherne

« Les Adungaï appartiennent à une tribu du désert, en dessous de Baalbeck et du Fleuve. Ils ont construit de petites cités près d'un petit fleuve, l'Iridaïs. Ce sont de redoutables combattants, qui excellent au harcèlement mais aussi à la charge impétueuse. Certains de leurs guerriers sont pris de frénésie une fois au combat et se battent au-delà de la mort. Par Hermès !! Il faut vraiment les couper en morceaux pour les tuer !! Vu qu'ils sont vraiment forts au combat mais que leurs terres sont plutôt incultes, ils ont pris l'habitude de louer leurs services en échange de nourriture pour leur pays. Aussi quand ils se sont battus pour vous, autant dire que vous avez intérêt à les payer... »

Aballian fils de Reiza, marchand sassanide

LE PAYS DU FLEUVE

Présentation

« Il existe des contrées dont la seule évocation semble soulever un souffle de magie et de mystère autour de vous. Porte ton regard au-delà de cette digue, derrière les vagues de l'horizon. Tu y trouveras un pays de brume, engourdi dans un autre âge par une étrange malédiction. Un air méphitique, des marais malsains, des drogues puissantes et un peuple décadent en forment l'étrange paysage. Prends garde, néanmoins, à n'y voyager que par la pensée, car ses habitants ne supportent plus la vue d'autres visages que les leurs. »

Aenae Saemilia Baldius flamine de Saturne

Le pays

Description physique

On ne connaît la géographie du pays du Fleuve que par les légendes. La colonne vertébrale en est l'Hapy, le plus grand fleuve du continent. Jadis porteur de limon fertile, la malédiction d'Hammourabi l'aurait transformé en une série de marais putrides et stagnants. Les milles bras du fleuve, à son embouchure, forment un terrible labyrinthe dans lequel seuls les marins préparés peuvent se repérer.

Population

Voilà bien longtemps que la terrible histoire de la malédiction d'Hammourabi a jeté sur le pays un voile d'interdit. Si l'on vend nombre d'esclaves au Pays du Fleuve par l'intermédiaire de son comptoir de Natros, on n'aperçoit jamais les habitants du continent même.

La Malédiction

Les sages d'Artésia racontent qu'il y a 1000 ans le pays du Fleuve n'était pas aussi étrange et inaccessible qu'aujourd'hui. Le pays était alors une vallée fertile irriguée paisiblement par l'Hapy, un gigantesque fleuve. Depuis plusieurs siècles la région était une des satrapies de l'Empire Sassanide et son véritable grenier à blé. Les plus impressionnants temples y avaient été construits et le grand mage Hammourabi, père de la magie sassanide, y avait élu domicile et famille. Le rayonnement de cette province était ainsi immense alors que les terres du Nord n'étaient peuplées que de barbares comparables à ceux de l'île hostile. Mais déjà l'aristocratie de ce pays était gonflée de vanité tant leur pays était riche ; et la présence du plus grand des mages attisa sa soif de pouvoir. Avec



ses sortilèges nous pourrions dominer l'Empire, pensèrent t-ils et notre gloire ne connaîtra ainsi plus de fin. Leur déesse Pantésis, patronne de la jalousie et du monde des rêves, vint à leur souffler qu'elle les rendrait immortels s'ils lui offraient les huit tables d'émeraude sur lesquelles Hammourabi avait inscrit ses formules.

Les nobles d'Hapy, avec l'aide de Pantésis, décidèrent alors de subtiliser les tables. L'un des aristocrates, le jeune Ar-a-Phaz, se rapprocha du plus jeune fils de Hammourabi, Kyrios l'habile. Pendant que son père était appelé au loin par le Roi des rois, il se laissa prendre aux charmes de la vie facile de la noblesse d'Hapy et sombra dans les délices de la plus rare des drogues des nobles d'Hapy, le lotus du fleuve. C'était le jeune Ar-a-Phaz qui l'avait entraîné dans ses débauches afin de mieux le dominer. La fleur du lotus est une puissante plante hallucinogène qui ouvre grand les portes du royaume des rêves, le monde de Pantésis. Le jeune Kyrios y sombra de plus en plus profondément jusqu'à ne plus pouvoir en sortir. Il se retrouva alors face à la déesse qui lui apparut sous la forme de la plus belle femme qu'il ait jamais vue. Maîtresse en son royaume elle découvrit ses secrets les plus profonds et lui fit miroiter une éternité de plaisirs. Ensoué, affaibli et charmé à la folie il se laissa emporter par la déesse et celle-ci vint à instiller en lui de la jalousie et du désir à l'encontre du pouvoir de son père. Plongé dans le royaume de la déesse il oublia tous les dons et les cadeaux qu'il devait à Hammourabi. Une nuit, il s'introduisit dans le palais du grand mage qu'il connaissait par cœur et vint à en déjouer toutes les défenses. Il s'empara alors des tables et s'enfuit vers le grand temple de Pantésis.

Une fois là, les nobles d'Hapy se jetèrent sur lui et le dépouillèrent des tables en éclatant en rires hystériques. Pantésis apparut alors triomphante et s'empara des tables se montrant sous son véritable visage de malice et de subterfuges. Kyrios cria alors son étonnement et sa stupeur et réclama à la déesse les preuves de l'amour qu'elle lui avait toujours promis. Elle le fit congédier par les nobles qui le battirent jusqu'à ce qu'il perde connaissance. A son réveil il comprit la duplicité de la déesse et l'ignoble trahison qu'il avait commise. De désespoir il alla se jeter dans les chutes de l'Hapy qui s'appellent maintenant les chutes de Kyrios.

Les nobles profitèrent de la connivence du satrape pour interdire les autres cultes.

Puis Hammourabi revint. En apprenant la trahison et la mort de son fils il entra dans un profond désespoir pendant trois jours. Puis une rage folle s'empara de lui et il démolit son palais pierre par pierre en laissant courir sa puissance terrifiante. Il partit ensuite monté sur une nuée ardente et tel un esprit de vengeance terrifiant à

voir il arriva au grand temple de Pantésis, emportant la moitié de l'édifice en touchant le sol. Tous les servants de la déesse, eux jadis si arrogants, se cachèrent dans les décombres de leur temple tandis que Pantésis apparaissait en lieu et place de son immense statue. De sa main gauche elle brandissait les tables tandis que la droite portait la main d'Hapy, symbole du pouvoir dans la vallée. Sa voix suave et provocante sortit tel un sifflement et glissa jusqu'au grand mage.

«Te voilà enfin mortel. Si tu peux te montrer aussi utile que ton fils, je saurai te trouver une place à mon service» confia-t-elle, sûre de son pouvoir.

«Les huit tables en ma possession m'ont ouvert les ponts de l'immortalité pour mes fidèles et je peux maintenant étendre mon royaume à celui des mortels. Tu dois te soumettre ou disparaître, Hammourabi, car bientôt mes serviteurs proclameront que le monde est ma légitime possession.»

Le mage semblait dans une rage folle et les esprits les plus anciens racontent aujourd'hui qu'une épaisse fumée lui sortait des oreilles et des narines, emplissant la vallée d'une brume épaisse. Sa voix éclata soudain comme le tonnerre :

«Neuf est le chiffre des dieux et neuf sont les tables» et il tendit alors la neuvième table alors que Pantésis elle-même se mettait à trembler. Le bâton d'Hammourabi frappa le sol et créa le ravin du temple. La faille arriva aux pieds de la déesse et les tables qu'elle tenait se brisèrent.

«Pantésis, pour avoir provoqué la mort de mon fils et rompu l'équilibre du royaume des cieux je te maudis à jamais. Que ton peuple endure jusqu'à la fin des temps les malheurs que tu as appelés sur mon fils et que tu ne franchisses jamais les limites du pays du Fleuve. J'ai dit.»

Hammourabi disparut alors dans un éclair, emportant avec lui les tables.

Les digues du fleuve se rompirent à ce moment et inondèrent la vallée. A la surface des marais ainsi apparus, les paysans d'Hapy découvrirent des milliers de lotus du Fleuve.

Il est dit que Hammourabi disparut dans la cité perdue d'Isantis, renonçant à l'entourage du monde pour s'isoler avec ses secrets. Quant au pays du Fleuve il sombra dans le grand rêve de Pantésis, à jamais transformé en un marais putride. Quand les Sassanides apprirent la malédiction ils se refusèrent à réclamer ce pays maudit par les dieux et le déclarèrent interdit.

Les contacts

Aujourd'hui encore le pays du Fleuve, parfois appelé l'Hapy, est interdit aux voyageurs. Sur terre, les Sassanides en défendent l'accès par des patrouilles, tandis que par mer les marins doivent apprendre à déjouer les mille pièges des marais du delta de l'Hapy pour arriver à





pénétrer à l'intérieur du pays. La réputation de l'endroit fait de toute façon assez à elle seule pour décourager les aventuriers. Quant à ceux qui ont tenté le voyage, on dit qu'ils en reviennent fous à lier. De fait, l'échange de lotus contre des esclaves se déroulent à Natros, une île du Cyclope, dernier comptoir du Pays du Fleuve encore existant. Seuls ses marins sont habilités à pénétrer dans le delta jusqu'aux mystérieuses cités de l'Hapy.

L'EMPIRE SASSANIDE

Présentation

« Qu'on s'imagine un désert infini écrasé et tordu par la chaleur, qu'en son sein se déplacent sans cesse d'immenses caravanes remplies de gemmes précieuses et d'épices lointaines. Au bout de ces routes s'étendent les plus fertiles vallées des Terres Intérieures et en leur cœur se tient la plus fantastique des capitales, Babylone. Contenant toute la science et la magie des hommes elle garde à son tour en son centre son bien le plus précieux, le Roi des rois ! Grâce à sa sagesse immense il administre le plus grand Empire connu depuis le début des temps ! Du monde entier lui parviennent des offrandes des peuples admiratifs, une seule de ses paroles suffit à mettre en branle tous les hommes de l'Empire, un seul de ses regards terrassent ses adversaires. Gloire lui soit rendue jusqu'à la fin du monde ! Gloire à toi, pierre précieuse des Sassanides ! »

*Meramalan fils d'Eldalian,
Satrape de la cinquième province.*

Le pays

Description physique

L'Empire est aussi composite que vaste. Ses douze satrapies couvrent peut-être mille lieues dans sa plus grande largeur, embrassant plusieurs grands ensembles géographiques. Le plus prospère est sans aucun doute celui de la vallée de Babylone. L'énorme et paisible fleuve Ardane verdit toute la vallée et ses eaux sont sagement réparties par des systèmes de canalisations souterraines d'une grande ancienneté, les Qatars. Il faut bien ces milliers de cultures en étages pour alimenter la plus grande ville du monde, Babylone. Celle-ci occupe le cœur de la vallée, s'étendant tant vers le ciel que dans la vallée. Les grandes ziggourats dédiées à leurs dieux et au Roi des rois semblent

vouloir toucher les cieux, portant à des hauteurs impressionnantes les jardins d'effluves qui font la grande réputation de la ville. La bibliothèque de Babylone, recouverte de lapis-lazuli, est attenante au palais. Elle forme une ville à elle toute seule, avec ses marchands, ses résidences et ses immenses rayons. Enfin, après les trois enceintes de la ville, on peut trouver les grands campements des nomades et des marchands, ainsi que les cahutes des paysans babyloniens.

Ceux-ci viennent souvent de régions plus lointaines et plus arides, comme le plateau d'Ekan, qui par sa taille constitue une province à part entière et un poste frontière important. Le grand plateau aride et inhospitalier suffit généralement à décourager les envahisseurs ! On y trouve qu'une flopée de petits villages et les anciennes citadelles cyclopéennes des Azules, ancienne civilisation aujourd'hui disparue. L'ouest de cette province est mitoyen avec Antiochos mais la satrape en poste semble bien s'entendre avec ce royaume. Au nord résident les peu hospitaliers peuples du froids. Ils sont méprisés et parfois chassés par les Sassanides, à moins qu'ils ne leur achètent quelques fourrures. Les Sassanides ne sont généralement pas belliqueux mais les garnisons sont là-bas plus sévères. Elles préfèrent souvent laisser quelques villages sans défense entre elles et les ennemis.

Le nord-est de l'Empire comprend plusieurs provinces rivales, écrasées par les grandes montagnes du Gédir. Seules les vallées y sont vraiment fertiles, bien que perpétuellement à l'ombre des monts. Les escarmouches sont fréquentes et de nombreuses tribus se déclarent indépendantes de l'Empire, ne s'arrêtant de se battre que pour accueillir les voyageurs et les rançonner.

L'est est une grande province au climat chaud et humide, irriguée par de nombreuses petites rivières qui vont se jeter dans l'estuaire de l'Ardane. Celle-ci est commune avec l'Indus, le royaume longtemps ennemi de l'Empire. Aussi la région est marquée par la guerre récente et les bandes armées sont encore assez nombreuses pour jeter l'insécurité sur les routes.

Deux autres provinces se distinguent encore. La riche Judée est la véritable porte de l'Empire sur la Mer Intérieure. Ses ports, d'une grande prospérité, revendent tous les produits de l'intérieur du pays ou de l'Indus. Ces places se livrent une concurrence sévère sous le regard aiguisé et inquisiteur du satrape de la province.

La dernière satrapie est bien différente. Il s'agit du grand désert d'Inelwed, une vaste étendue de sables brûlants dans lesquels règnent des tribus errantes de bédouins, souvent attachées à des oasis. Le satrape de cette province est plus un marchand et un diplomate qu'un guerrier. Sa principale occupation est de conserver la paix entre les tribus et d'assurer la sécurité sur les itinéraires des caravanes.



Population

L'Empire comprend bien des peuples différents, mais les Sassanides sont de loin les plus nombreux. La peau mat, les traits osseux et leurs lourds sourcils noirs leur donnent un air sévère, mais ce sont des gens plus portés sur le commerce et le voyage que sur la guerre. Ils affectionnent les tenues colorées, les longues tuniques à motifs naturels ou les beaux cuirs bien travaillés. Les adultes portent souvent une grosse barbe qu'ils font friser au besoin et qui est chez eux une source de fierté intarissable. Les femmes sont d'une grande beauté et cultivent tout particulièrement l'art de la danse. Elles occupent souvent des places de choix dans les palais des satrapes et influencent indirectement leur politique. Enfin, la plupart du temps seuls les nobles bénéficient des sculptures de crânes³¹ et les voyageurs se souviennent longtemps après leur départ de cette particularité sassanide.

La société

La société sassanide est assez libre, pour peu qu'on ne défie pas l'autorité du satrape en place ou du Roi des rois. La plus grande activité des Sassanides est le commerce : la taille de l'empire lui fournit une grande variété de ressources et les échanges sont nombreux avec les pays des Terres Intérieures, mais aussi avec des voisins plus orientaux, comme le royaume de l'Indus.

Mais la plus grande particularité de la société sassanide est la coutume de sculpture des crânes. On raconte que le grand mage Hammourabi créa il y a un peu plus de 1000 ans des modèles de crânes en cristal, ainsi que toute une procédure permettant de modeler le crâne souple des enfants pour mieux les adapter à leur futur place dans la société.

Les soldats qui ont été élevés ainsi ont un crâne fuyant vers l'arrière et légèrement ovale. On les dit plus agressifs et plus forts.

Les érudits, qu'on appelle aussi Long Crânes, ont souvent de grands fronts verticaux et une tête légèrement pointue. Leur mémoire et leur intelligence sont censées être ainsi plus grandes.

Les satrapes eux même ont d'épaisses arcades sourcilières et des fronts larges et droits. C'est pour eux le signe de leur indéniable supériorité sur l'ensemble du genre humain.

De nombreux modèles existent et certains restent même secrets, comme ceux de la famille royale ou, dit-on, ceux des mages de l'ordre Taurus.

Les Sassanides ne sont nullement obligés d'imposer à leurs enfants les processus de sculpture et de fait nombre d'entre eux ont une tête tout à fait « conventionnelle ». Beaucoup de soldats n'ont pas le crâne typique dessiné par Hammourabi. Mais les familles les plus ambitieuses font suivre

ce traitement à leurs enfants, en espérant accroître leurs chances de réussite.

Cette particularité ne manque jamais de surprendre les voyageurs, choqués par les faces étranges qu'ils rencontrent.

Les figures

Kalamelerian le splendide, grand mage de l'ordre Taurus

L'ordre Taurus aurait été fondé par le grand mage Hammourabi lui-même, il y a plus de mille ans, afin d'assurer la pérennité de l'empire. L'ordre est dirigé par un conseil constitué de ses plus grands mages. Kalamelerian, sans être le doyen de cette institution, en est un membre réputé. D'ailleurs, bien que cela tienne sûrement de la rumeur, il semble que les autres mages ne s'adresse à lui qu'en l'appelant « la voix du Taurus ». Cette marque de respect est sans doute due à la grande activité du mage, qui possède des hommes dans toutes les plus grandes places sassanides. Ce réseau forme une véritable police intérieure, chargée de protéger le Roi des rois et la cohésion de l'empire. L'ordre intervient toujours subtilement, tout en semblant défendre des intérêts propres qui restent inconnus du commun des mortels. Kalamelerian lui-même est souvent dans les palais de Babylone, à la grande bibliothèque ou dans les autres grandes villes de l'empire.

Artoastre le XVII^e, Roi des rois de l'empire sassanide

Artoastre le XVII^e est le chef suprême de l'empire et un véritable dieu vivant aux yeux de sa population. Il vit en permanence au grand palais de Babylone, où le moindre de ses gestes est entouré d'un lourd protocole et d'une étiquette complexe. A tel point qu'il est difficile de connaître la véritable personnalité du Roi des rois. Qui se cache sous la tiare imposante du pouvoir ? Crétin manipulé pour les uns, génie pour les autres ou encore idole vivante, Artoastre est à la fois l'homme le plus connu et le plus mystérieux de l'empire.

Dans les faits, son règne se consacre surtout à l'arbitrage des tensions entre satrapes avec l'aide de sa garde, les dix milles immortels et de l'ordre Taurus. En tant que représentant d'Ahura-Mazda, le dieu sassanide de la justice, le Roi des rois préside également aux grandes réunions de ce temple où il ne s'exprime que rarement.

Bien que le peuple révère Artoastre, certains, sous l'effet de la bière, se laissent parfois aller à colporter des rumeurs étranges. On a pu entendre dire que le Roi se mêlait parfois à la population, ou bien

³¹ Les Sassanides modelent les crânes de certains de leurs enfants en serrant dessus des attelles afin que l'os se développe d'une manière particulière au fur et à mesure des années. Cela donne des faciès étonnants, censés améliorer les performances des personnes concernées.





qu'il prenait ces instructions d'Hammourabi lui-même. Ce sont là des thèmes courants du folklore sassanide, repris dans de nombreux contes, mais jamais étayés par des preuves tangibles.

Adebelle al Sameria, satrape du plateau d'Ekan

Adebelle est la responsable de la grande province montagneuse et aride qui sépare l'empire du royaume d'Antiochos et des Terres froides. Sa province n'est pas très riche et est plutôt ennuyeuse, pour tout dire. L'essentiel de son travail consiste à régler les litiges entre les propriétaires de grands troupeaux ovins et à s'assurer que les garnisons sont assez bien fournies pour résister à d'éventuels raids « barbares ». Pour tromper l'ennui, la satrape entretient une correspondance fournie avec le dirigeant du royaume d'Antiochos, un homme plein de surprises. C'est à lui qu'elle doit un certain renouveau de vie dans son palais, avec l'arrivée il y a quelques mois d'hédonistes et de courtisanes antioques.

D'aucuns disent que ces cadeaux sont censés gagner au royaume achéen l'amitié de cette satrapie, alors qu'Antiochos est en train de se démener en Chalcée pour récupérer le plus de terres possibles. Pour les quelques serviteurs du Roi des rois présents sur place, on s'inquiète plutôt de la présence de ces espions potentiels aux portes de l'empire.

Des lieux particuliers

La bibliothèque de Babylone

« L'Empire Sassanide est réputé pour ses scribes minutieux et jaloux. Voilà plus de 2000 ans qu'ils entassent des tablettes dans la fabuleuse bibliothèque de Babylone. Tout, dit-on, y est retranscrit et de nombreuses vérités pourraient y être remises en cause. C'est pourquoi le Roi des rois la garde jalousement sous la protection des Taurus et des 10 000 immortels. Il arrive parfois que certaines tablettes soient négociées à l'extérieur mais chacune de ces transactions coûte extrêmement cher et peuvent même se révéler décevantes. »

*Octavie Marianus Acta,
érudite de famille sénatoriale.*

Iphidia, la cité aux mille dieux

« Dans la satrapie de Judée, à quelques lieues de la mer, se trouve la plus étrange des enclaves de l'Empire Sassanide : Iphidia. Cette cité est le lieu le plus extraordinaire des Terres Intérieures pour tous ceux qui ont eu l'occasion de s'y rendre. Là bas sont réunis, des 4 coins du monde, tous les temples des religions existantes où ayant existé ! En ce lieu sacré les délégations religieuses de toutes les terres se croisent et dissertent

des jours durant sur leurs théologies respectives, confrontant leurs vérités à celles de peuples lointains. Les ruines des anciens temples primitifs y côtoient ceux des divinités latines où du lointain Indus, formant un étrange amas de bâtiments hétéroclites, tantôt en marbre à colonnades, parfois simple case en argile où idole de bois plantée en terre. Pourquoi, bien rare sont ceux qui le savent vraiment mais les légendes sont nombreuses... »

*Androsius Cautus,
précepteur à Etherne.*

« Cette immense agglomération, à nulle autre pareille par sa fantasmagorie, semble être sortie de nulle part. Il y a si longtemps qu'elle existe que son origine s'est perdue dans la nuit des temps. Voilà néanmoins une des légendes que j'ai pu retrouver sur une vieille tablette sassanide : on raconte qu'alors que le premier Roi des rois montait sur le trône, un sage vint s'installer dans l'oasis d'Iphidia, seulement habitée par des bédouins en ces temps reculés.

Cet homme, dont le nom s'est perdu, se révéla un grand polémiste et un esprit d'une rare finesse. Il entama un jour une violente discussion avec le vénérable des bédouins. En quelques mots il lui révéla les faiblesses et les forces de sa foi et l'obligea à prendre du recul vis à vis de ses croyances ancestrales. Les voyages des bédouins répandirent cette nouvelle à travers le désert sassanide et bientôt d'autres érudits et d'autres prêtres accoururent pour rencontrer le sage d'Iphidia. Tous, ils les défît en polémiques religieuses et les amena à réfléchir aux fondements de leur foi. Sa réputation fut bientôt telle que des voyageurs arrivèrent de toutes les satrapies de l'Empire, désirant rencontrer le maître pour confronter leurs idées. Les bédouins se retrouvèrent tout d'un coup au centre d'un immense carrefour philosophique et religieux. Avec leur pragmatisme barbare, ils finirent par se sédentariser pour profiter de l'afflux de voyageurs. Iphidia fut ainsi créée. Jusqu'à la mort du sage l'affluence y fut extraordinaire et les plus grands personnages du monde vinrent le rencontrer. Peu à peu, comme le sage prêchait la tolérance et que la ville se développait, les délégations religieuses finirent par s'installer et fonder leurs temples. Et plus la ville accueillait de temple et plus sa réputation augmentait. Y établir une loge devint un symbole de puissance et de pérennité. On vit arriver des étrangers des pays les plus lointains pour laisser une trace de leurs dieux et visiter le plus grand sanctuaire du monde.

Puis le sage mourut, laissant aux bédouins le soin de porter son message et d'appeler tous les dieux du monde à se retrouver à Iphidia. Certains disent que sa mort serait passée inaperçue dans le fantastique développement de la ville, d'autres qu'il serait seulement parti sous d'autres cieux.



Enfin tous se demandèrent quel dieu avait adoré le sage d'Iphidia. Encore aujourd'hui Iphidia reste sa plus grande œuvre, si elle fut volontaire. »

*Octavie Marianus Acta,
érudite de famille sénatoriale.*

« De tous les bâtiments d'Iphidia, un seul efface tous les autres. Il ne s'agit pas du mystérieux et introuvable temple de Pantésis ou de l'éternel Orme sacré des chevelus. Il ne faut pas non plus penser à l'étrange Hara sacré du peuple des steppes ou au temple mille fois couronné de l'Indus. Je pense en fait au cabanon d'argile et de bois qui trône au milieu même de l'Oasis. Les fidèles se pressent devant lui afin de le toucher pour 10 000 raisons différentes. Sous un soleil écrasant, la main contre la fragile paroi de la cabane, ils toument leurs visages brûlés vers le soleil et implorent pardon, guérison ou bénédiction à leurs dieux. A ceux qui veulent l'entendre, les bédouins d'Iphidia racontent que cette cabane fut celle où habita le sage, il y a de ça bien des siècles. Premier bâtiment d'Iphidia, ils disent encore qu'il sera aussi le dernier, une fois la cité engloutie par le désert. Pour le moment ils se contentent de garder un œil attentif sur les fidèles et sur la porte du cabanon. Fermé depuis des siècles, plus personne ne s'aventurerait à l'ouvrir. Pour certains, les portes de l'enfer seraient juste derrière, pour d'autres le sage y attendrait la fin des temps. Quant à moi, j'ai toujours pensé qu'il n'y avait plus rien depuis longtemps. »

*Flavie Lucinus,
Vestale de Saturne à Iphidia.*

LES CITÉS D'ACHÉE

Présentation

« C'est sur cette terre de soleil et de vallons que se sont épanouies les plus étonnantes idées et les cités les plus brillantes. Que serait Eterne aujourd'hui sans elle ? Sans doute une terre terne et sans envergure, où la force n'existerait que pour elle-même et non pour défendre notre civilisation. Si notre République est débitrice à l'Achée de ses dons philosophiques et culturels, elle s'apprête bientôt à s'affranchir de cette dette, en protégeant cette terre bénie de son propre corps. »

*Audilius Candius Ardilius, sénateur républicain,
lors de la séance du Sénat sur la crise chalcéenne.*

Les pays achéens

L'Achée, péninsule rocheuse dans la Mer Intérieure, est composée d'une multitude de cités-états livrées à une perpétuelle lutte intérieure. Pourtant, cette région a montré plusieurs fois combien elle était capable d'atteindre des sommets de raffinements et d'excellence dans bien des domaines. Les Latins se sont largement inspirés de l'architecture et de la culture achéenne au cours des siècles. Les cités d'Artésia et d'Ird constituent des points d'appuis pour la République³², mais ne dominent pas à elles

³² Voir « Les alliés de la République ».





deux toutes les autres cités. Le royaume d'Antiochos, la Chalcée en décomposition et les îles du Cyclope sont autant d'autres acteurs, grands ou petits.

Le royaume d'Antiochos

« Les nobles d'Antiochos suivent les préceptes de leur philosophe Hédon. Celui-ci vécut il y a 250 ans en Chalcée, avant d'être chassé par les aristocrates de l'autre côté du détroit. Ironie du sort, c'est la noblesse de son pays d'accueil qui le porta lui en triomphe. Ces préceptes devinrent loi et Antiochos se tourna vers l'exploration des plaisirs. Car Hédon prônait de prendre chaque jour comme il venait et de profiter au mieux des plaisirs. L'homme n'est-il pas sur Terre pour être heureux ?? Ainsi le seul idéal que suit l'aristocratie de cette région d'Achéenne est l'accomplissement de ces désirs toujours plus extravagants et plus égoïstes à chaque fois. Quant à Hédon il mourut sous l'effet de l'alcool et d'une dizaine de jeunes femmes trop pressantes. »

*Androsius Cautus,
précepteur à Etherne.*

Description physique

Les côtes d'Antiochos sont déchirées par une infinité de criques et de passes qui abritent bien des pirates. Les récifs sont nombreux sur la côte et la navigation y est labyrinthique. Les terres elles-mêmes sont fécondes sur tout le pourtour de la Mer et recouvertes d'orangers, de palmiers et d'amandiers. Les villes d'Antiochos sont décorées de grands arbres et de lauriers roses, le tout au milieu des grandes villas d'inspirations achéennes, au luxe déliant. L'intérieur des terres est plus accidenté et fait place à un grand massif montagneux qui culmine par l'immense plateau d'Ekan, steppe aride qui se poursuit dans l'empire sassanide pour se fondre dans le désert. On n'y trouve que quelques vieilles forteresses qui surveillent l'Empire et une poignée de villages miséreux.

Population

Les nobles mènent une vie fastueuse et ont des mœurs extrêmement libres. En fait, il n'y a pas grand chose qu'ils n'aient pas essayé... Le peuple, lui, se traîne dans la misère et dans l'adulation de leur dieu vivant, le roi Europatros. La « belle société » est sophistiquée et coquette, les rapports y sont faussement conviviaux et la violence se déchaîne parfois sans limite entre eux. Les femmes tiennent une position importante dans la société, même si elles sont exclues des fonctions militaires. La noblesse se

pare lourdement de bijoux et de vêtements de soie, se maquille et se parfume à outrance, soulevant les cris d'indignation des conservateurs latins. Même le petit peuple, en une absurde réplique, est coquet et secret.

Société

La monarchie antioque est formée à l'origine de grands propriétaires terriens de la côte et de riches marchands. L'urbanisation progressive du pays a rassemblé ces élites dans les cités et plus particulièrement dans la capitale, Pergame. La vie mondaine se passe autour du roi, Antiochos XXIII, dit « Europatros ». La couronne antioque a souvent changé de main mais par principe, tous les successeurs ont pris le nom d'Antiochos pour monter sur le trône. Néanmoins, les coups d'état sont devenus beaucoup plus rares depuis que la doctrine d'Hédon s'est répandue dans le pays. Les tensions et les complots sont toujours aussi nombreux, mais se déroulent maintenant à la cour afin de gagner les faveurs d'un monarque qui a tous les pouvoirs dans son pays.

Le peuple n'a pas ces avantages et autour des beaux quartiers on peut trouver de très nombreuses bicoques, qu'elles appartiennent à des esclaves ou à des citoyens de basses conditions.

Le pays est connu pour sa libéralité sexuelle, qui n'est pas un vain mot. Il n'existe guère de tabous concernant l'âge ou le sexe dans ce pays, ce qui choque souvent les voyageurs. Certains arts du corps, tels la danse ou le massage ont été développés à des niveaux d'excellence rarement atteints ailleurs. Les arts en général

sont d'ailleurs largement subventionnés par les mécènes antioques, qui cherchent ainsi à rivaliser entre eux. Ils n'hésitent pas dans ce cas à faire venir des artistes étrangers.

La culture artistique et l'art de l'apparence sont essentiels pour les Antioques qui veulent pouvoir approcher la noblesse. Les courtisanes antioques sont réputées pour leur sophistication et même les parfumeurs, ces subtils et dangereux alchimistes, savent se fondre dans la cour.



Les figures

Antiochos XXIII, dit « Europatros », Roi d'Antiochos

Le culte de la personnalité pratiquée à Antiochos met chaque jour un peu plus en évidence le monarque absolu de ce royaume, le charismatique et étrange Antiochos XXIII. Exubérant, lunatique, insaisissable et égocentrique, il règne sur une cour au rythme de vie éfreiné,

³³ On retiendra à titre d'exemple la mort de son demi-frère, qui s'est noyé dans sa baignoire et celle de sa propre mère, malencontreusement tombée dans une fosse à lions.



où le moindre signe d'ennui du maître doit être combattu. Quand il est joyeux, Antiochos couvre ses courtisans de charges et d'or. Quelques secondes plus tard, il peut devenir dépressif et être pris d'une frénésie de cruauté sur son entourage. Le sourire de mise de son entourage n'est là que pour cacher la peur d'une lente et imprévisible exécution. En la présence d'étrangers, néanmoins, le roi semble retenir ses pulsions les plus dures, afin de conserver l'image de riche mécène éclairé qu'il a hors du pays.

L'âge de ce personnage est un secret jalousement gardé, surtout depuis que la plupart des membres de sa famille proche ont décédé dans des circonstances plus ou moins suspectes³³. Une véritable nuée d'esclaves et de serviteurs est chargée de trouver chaque jour les baumes et onguents pour préserver le teint frais du monarque et ainsi que les maquillages les plus fins et les plus élaborés. Gare à ceux qui échouent, car ils n'auront droit à aucune clémence. Entre trente cinq et quarante cinq ans est la tranche d'âge généralement acceptée, même si le sujet est rarement abordé. Mais après tout, le roi lui-même se considère comme un dieu, un être sans âge et éternellement beau.

Le roi ne cache pas non plus ses ambitions politiques. Il a multiplié ses contacts au sein du Sénat latin et a récemment affirmé vouloir réoccuper toute la Chalcée, terre natale d'Hédon. De fait, les troupes antioches occupent une partie de la Chalcée, en vis à vis des Irdiens et des Latins.

Galtide Achè, dite « la Mère »

La « Mère » est l'ancienne nourrice du roi. Le monarque semble lui porter un amour sans limite et l'on raconte chez certains courtisans que cette femme énorme et laide au possible fut celle qui le déniaisa. Elle est la seule personne qui puisse reprendre Europatros et lui imposer sa volonté. Sombre et dure, elle ne respecte pas le protocole et les folies matérielles de la cour. La Mère est souvent comme une ombre discrète dans un coin, l'œil à tout, surveillant courtisanes, éphèbes et esclaves. La cour la redoute pour son influence auprès du roi et sa manifeste différence. Issue du peuple, décalée et trop puissante, elle a suscité de nombreuses jalousies et a échappé à plusieurs tentatives d'assassinat.

Elle continue néanmoins à veiller, favorisant quelques personnes dont elle fait ses outils pour contrôler la cour et, dit-on, une partie du royaume.

Actelia Antiochos, reine d'Antiochos

L'actuelle reine n'est autre que la sœur d'Europatros. Autiste, d'une beauté commune mais agréable, la jeune femme a été choisie pour ce rôle il y a une dizaine d'années par le roi lui-même. Ce choix a beaucoup étonné alors à l'étranger, de par les tabous qu'il piétine allègrement. Mais se

considérant comme une divinité, le roi Antioque affirme ainsi être au-dessus des lois naturelles. La jeune Actelia n'eut rien à dire, puisqu'elle reste sans réaction la plupart du temps et que ses seules gestes et paroles sont en général incompréhensibles. C'est sans doute cette bien triste situation qui lui vaut d'être la dernière personne de la famille du roi encore en vie.

« La décadence et la folie ont un nom et ce nom est Antiochos !! Avez-vous déjà vu leurs nobles lourdement fardés comme des femmes, recouverts de bijoux et exhalant les odeurs des parfums les plus sucrés et les plus enivrant ?? Leurs vêtements sont faits dans la soie la plus pure et brodés d'or, d'argent et de perles ! Leurs domus sont de fantastiques palais de débauche où hommes, femmes, enfants et vieillards sont sans cesse plongés dans la fomication !! Non seulement cette Nation est train de se perdre dans l'alcool et les drogues mais en plus elle tente d'y entraîner toute l'Achéa !! Honorables pères, ce sont les valeurs mêmes de la République qui sont menacées par ce pays. Si rien n'est tenté pour sauver les Latins et les Achéens des miasmes hallucinogènes de ce royaume, je vous jure que la République s'effondrera d'elle-même ! »

Marcus Erminus Vipendus, sénateur républicain pendant la séance sur Antiochos

« Allons donc, Sénateur Vipendus, vous étiez plus disposé envers Antiochos, hier au bordel ! (rires et huées du Sénat) Nous savons déjà tous comment Antiochos a poussé au paroxysme l'art des plaisirs. Mais nous, les véritables hommes d'Etat, voulons surtout savoir comment ce pays a fait pour atteindre un niveau de vie aussi agréable. Et la vérité nous apparaît très vite : Antiochos est une monarchie efficace depuis plus de 300 ans et nul palabre républicain ne vient déranger son fonctionnement !! »

Flavius Decurus Vendinus, sénateur du parti de la dictature répondant à Vipendus.

Le royaume de Chalcée

« Selon la tradition chalcéenne, le pays, à ses origines, était plongé dans l'anarchie, des seigneurs de guerre luttant les uns contre les autres. Pour y mettre fin les sages demandèrent l'oracle du temple d'Hélios. Il leur fut répondu que celui qui endosserait la peau du lion devrait être choisi comme chef et avec lui ses descendants. Les seigneurs acceptèrent le défi et se mirent en quête du plus bel animal.

Or, depuis plusieurs années, un terrible fauve rôdait dans les montagnes des deux sœurs. Il terrifiait la population et avait tué les meilleurs





chasseurs envoyés à sa poursuite. Arrivés au pied du massif, les chefs envoyés par le temple hésitèrent. Tout autour d'eux, une terre de désolation était recouverte de restes humains et de macabres trophées du fauve. Tout indiquait que la bête était terrifiante.

Ils firent halte et se concertèrent pendant un jour. Ils décidèrent d'un plan perfide. Au plus jeune et au plus ardent homme du village le plus proche, ils offrirent de belles armes, comme s'il était un seigneur. Après quoi, en contrepartie, ils exigèrent de lui qu'il parte tuer la bête. Le jeune pâtre, qui avait déjà décidé en son for intérieur de le faire, accepta.

Le lendemain, au matin, il partit vers la montagne. À quelque distance, les seigneurs le suivirent, espérant que l'armure brillante et le tintement des armes du jeune homme attirerait la bête. Plus encore, ils avaient recouvert une partie des armes de graisse de moutons, à l'odeur délicieuse pour les prédateurs. Eux-mêmes s'étaient habillés de peaux de bêtes et armés tels des chasseurs. Ils attendaient que leur proie bondisse sur le jeune pâtre pour se lancer tous à l'assaut.

Il advint enfin que le lion de Chalcée sentit l'approche des hommes. Il se dressa sur un pic et poussa un long rugissement avant de se mettre en chasse.

Quand les chasseurs entendirent le fauve, ils tremblèrent et se rapprochèrent les uns des autres. Le jeune homme revêtit son casque de bronze et gagna une clairière qu'il connaissait, où la bête devrait avancer à terrain découvert. Puis il guetta l'arrivée du monstre.

Marchant à pas feutrés à travers les broussailles, le lion se rapprocha. Il sentit le jeune homme dans la clairière et perçut les autres présences, à l'odeur étrange. La bête se rapprocha de la clairière, vers l'odeur de mouton. Elle l'aperçut alors, mais ne comprit pas. Sous un rayon de soleil, l'armure brillait de mille feux et le pâtre apparaissait comme un grand seigneur ou un enfant des dieux, descendu sur Terre pour mettre fin à ses jours. Elle recula. D'autres proies moins dangereuses étaient tout aussi proches.

Les seigneurs ne virent pas venir la bête. Elle sauta parmi eux et

en fit grand carnage. Ils couraient en tous sens, aveuglés par leur sang, leurs fourmures les faisant ressembler à un pitoyable troupeau. Après grande frénésie, le lion les tua tous. Il se repa de leur chair, arrachant des paquets de viande des corps disloqués.

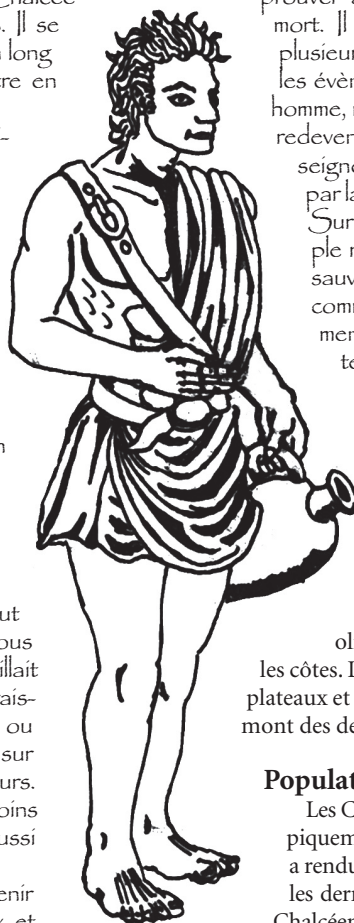
Le jeune pâtre, alerté par le bruit, pris la peine de laisser la bête manger et arriva sur les lieux. Elle trônait, sanguinolente, sur un tas de corps humains déformés par les coups. Des vautours, tout autour d'elle, se disputaient les yeux ou les chairs des vaincus.

La bête se releva et poussa un rugissement de défi. L'homme à l'armure de soleil était devant elle, le bouclier brandi et la lance menaçante. Elle bondit sur lui et le combat commença. Les griffes déchirèrent le bouclier et les crocs pénétrèrent l'armure. La lance creva la peau et le poignard lacéra les flancs. Le combat dura jusqu'au coucher du soleil, alors que l'astre se penchait au-dessus des deux sœurs. Un rayon de lumière vint alors éblouir au dernier moment la bête et le pâtre la transperça de sa lance.

Epuisé, il découpa néanmoins sa peau pour prouver au villageois que le monstre était mort. Il fut là-bas fêté en héros. Enfin, plusieurs jours plus tard, le temple apprit les événements. Il fit alors mander le jeune homme, muni de la peau. Tout le pays était redevenu paisible et prospère, car tous les seigneurs de guerre étaient morts tués par la bête.

Sur le parvis du temple d'Hélio, le peuple reconnut le jeune pâtre comme son sauveur et le nomma dictateur de la cité, comme l'oracle l'avait prédit. Ainsi commença la dynastie des Akeion, dictateurs de Chalcée. »

Ermalis Pelenaste, doyen et conteur du village d'Urnas, en Chalcée.



Description physique

La Chalcée ressemble grandement à l'Irdie ou aux alentours d'Artesia. Le climat est plutôt sec et la végétation basse. Maquis, chênes, oliviers et pins occupent les plateaux et les côtes. L'intérieur est parcouru de collines, de plateaux et du massif montagneux qui entoure le mont des deux sœurs.

Population

Les Chalcéens sont des gens au physique typiquement achéen. Leur glorieuse histoire les a rendu particulièrement fiers d'eux, même si les dernières années ont été difficiles à vivre. Chalcéens et Chalcéennes portent une certaine

³⁴ De 472 à 565 prend place une période d'extension pour la Chalcée, connu comme l'âge d'or de la ligue de Chalcée.



attention à leur apparence et sont connus pour avoir des intérieurs soignés, bien que beaucoup moins sophistiqués que les Antioques. Ils s'habillent assez légèrement, comme le reste de l'Achéée, de tuniques, de petites toges ou de manteaux lors de gros temps. Ils cerclent souvent leurs cheveux de bandeaux simples ou raffinés, selon leur rang social.

Société

La société chalcéenne suit le schéma classique achéen des trois classes, répartissant sa population entre citoyens, étrangers (métèques) et esclaves. L'ensemble a longtemps été régi par un dictateur de père en fils. Les victoires militaires des Chalcéens les ont amenés à appliquer ce système dans toutes leurs nouvelles conquêtes. Leur histoire a effectivement été remplie de victoire pendant à peu près un siècle, ce qui leur a permis d'étendre leur domination sur de nombreuses autres cités achéennes³⁴. Celles-ci payèrent longtemps un tribut aux fiers hoplites de la cité du lion, tout en gardant une part de leur autonomie. Aujourd'hui la mort du dernier dictateur de Chalcée et les intrigues de certains voisins ont fait éclater la ligue de Chalcée. Le pays est maintenant occupé par l'étranger sur une grande part du territoire.

« A l'est se lèvent les cohortes antioques, foulant le sol de nos cités comme on passe sur une femme soumise. Au sud s'avancent les phalanges irdiennes, fébriles à l'idée d'accomplir le mensonge qu'on leur a promis comme destin. Enfin, de l'ouest, viennent les cohortes ordonnées de la République, ces étrangers en Achée qui disent venir pour notre bien. Mais ne sens-tu pas ton cœur rugir, lion de Chalcée ? Ne t'indignes-tu pas de voir la gloire de tes ancêtres ainsi foulée aux pieds par l'ennemi ? Es-tu morte avant d'avoir vécu, jeunesse de nos cités ? Relève la tête et marche sur tes ennemis ou subis les hontes destinées aux esclaves ! »

Léonastide Otyge, ancien stratège de Chalcée, s'adressant aux citoyens de Thélèbène

Les îles du Cyclope

« Endalon est un fameux héros achéen aux mille aventures, contées tous les soirs dans les amphithéâtres et les domus. L'une de ses plus grandes prouesses fut sans doute sa victoire sur le Cyclope. Cette créature terriblement forte vivait sur le territoire irdien et terrorisait toute l'Achéée en se nourrissant des troupeaux et de leurs bergers. C'est Endalon qui le prit au piège en lui crevant son unique œil et en lui faisant croire qu'il prenait la fuite en bateau. Le monstre essaya de se venger en jetant d'énormes rochers dans la mer pour couler l'imaginaire navire d'Endalon. C'est ainsi qu'apparurent les îles du Cyclope. »

Androsius Cautus, précepteur à Etherne.

Description physique

Les îles du Cyclope sont pour la plupart des cailloux déserts posés par centaines dans la mer achéenne. On y compte aussi un certain nombre de volcans en activité et quelques îles assez abritées et grandes pour abriter des colonies de pêcheurs. Le nombre important de ces îlots à terre fait la place à une vingtaine de cités indépendantes et d'innombrables caches de hors la loi et de pirates. Quelques petits sanctuaires dédiés à des divinités marines occupent aussi un faible nombre d'îlots brûlés par le soleil. Partout la végétation et la faune semblent peu développées.

Population

Elle est essentiellement d'origine achéenne, bien qu'on trouve aussi parfois de petites communautés sassanides ou d'autres contrées maritimes. Quelles que soient leurs origines, toutes leurs principales activités tournent autour de la Mer.

Tanakos

Tanakos est une petite île perdue au milieu de récifs et de courants dangereux et dont la localisation est peu connue. Du moins pour le commun des mortels, car l'endroit est en fait un port réputé chez les pirates. Il fut détruit de nombreuses fois au cours de campagnes militaires successives d'un peu toutes les contrées de la Mer Intérieure, mais toujours réoccupé. Sa position géographique rend difficile toute attaque surprise et les équipages arrivent souvent à s'enfuir avant l'intervention des galères militaires. L'endroit est aussi une source de recrutement et des marchands ou des chefs y engagent régulièrement des équipages afin de saper un adversaire. Ces rivalités seraient même la principale source de revenu des pirates de l'île.

Rhodes

Les pirates de Tanakos se rendent souvent dans cette île-cité très réputée pour son marché aux esclaves. Il n'y a pas moins de trois ports et six marchés dans la ville, où l'on peut trouver des esclaves de tous les horizons. Car Rhodes est un gigantesque marché humain, où des navires apportent et enlèvent sans arrêt des colonnes de gens enchaînés, de jeunes éphèbes ou des artisans tombés en esclavage. Les Cartagines sont très nombreux dans l'île et possèdent plusieurs quartiers à part entière. D'une manière générale, Rhodes est une plateforme commerciale très importante, qui draine de grandes sommes d'argent. Le conseil de la cité a d'ailleurs décidé la construction d'un phare, qui devra adopter la forme du Cyclope, qui enfanta l'île par sa fureur.





Chios³⁵

Chios est une île connue pour ses grandes écoles d'art et sa magnifique baie bleutée. Son habitant le plus connu n'est autre que Phidias, un précepteur célèbre qui pense avoir découvert l'équation de la beauté. Ces œuvres sont célèbres et toutes d'une délicatesse et d'un équilibre à couper le souffle. Elles s'arrachent d'ailleurs à des prix affolants à travers la Mer Intérieure. Ce succès n'a pas tardé à attirer sur l'île d'autres sculpteurs qui viennent proposer leurs services à ceux qui n'arrivent pas à avoir des commandes rapidement. Parmi tous ces rivaux, le démo-sculpteur Vikenos a su particulièrement se faire remarquer. Ces œuvres vulgaires, voyantes et criardes sont rapidement fabriquées par ses cohortes d'élèves et revendues sur tous les rivages. Comme Phidias a ouvert sa propre école, les élèves des deux maîtres se croisent souvent et manquent rarement de se disputer.



Natros

Natros est le seul territoire du Pays du Fleuve qui soit accessible aux étrangers. Il s'agit d'une petite île isolée au milieu de la mer, un peu au large de l'archipel. La cité de Natros dégage une impression de décadence insaisissable et les marins ne s'y attardent pas en général. Les rues y sont sombres et mal entretenues, alors que ses habitants ont l'air tout à fait apathique et vaguement malade. Les vieux temples du Fleuve ont été changés en marchés pour le rare et convoité lotus. Natros est le seul endroit connu où l'on puisse acheter cette drogue puissante. Les marchands les plus louches s'y précipitent d'ailleurs, afin d'écouler leurs marchandises parmi les milieux les plus aisés.

Olympie

Olympie est l'un des plus célèbres sanctuaires d'Achéie et des Terres Intérieures. Dédié à toutes les principales divinités achéennes, on y célèbre tous les quatre ans des jeux sportifs en l'honneur des dieux. Des émissaires et des champions sont alors envoyés de toute l'Achéie et une trêve sacrée met fin aux hostilités sur la péninsule. Les vainqueurs acquièrent une gloire très importante dans tout le pays.

Seule Artésia se refuse à participer depuis plusieurs dizaines d'années, exprimant ainsi son désaveu avec l'aspect religieux des jeux.

Le royaume de Thessalonique

« Des Achéens, ces barbares mal dégrossis ? Mais, par Saturne, quel est le précepteur

dégénéré qui a pu vous enseigner une telle chose ? Il s'agit tout au plus de cavaliers ayant découvert le vide de leur culture en pillant nos temples et nos cités. Il pourrait se passer vingt siècles qu'ils continueraient à être des soudards opportunistes, toujours prêts à vendre leurs services et à se retourner au dernier moment. Alors des Achéens, vous pensez bien.. »

Pergas Ialos, citoyen chalcéen.

Description physique

La Thessalonique est composée de deux principaux ensembles : un massif montagneux dans sa partie sud-ouest, et de grandes plaines et steppes en remontant vers le nord. Les montagnes ont un climat assez sec comparable au reste de l'Achéie alors que les plaines sont plus fertiles. Elles sont réputées abriter de nombreux troupeaux de bovins et d'ovins ainsi que les plus beaux chevaux qu'on puisse trouver au nord de la Mer Intérieure. Un grand fleuve, le Dono, est la frontière naturelle du pays avec les Terres Froides. Son immense delta est une région d'une incroyable variété animale et végétale.

Population

Les Thessaloniciens sont des gens assez frustes sur des critères achéens. De haute stature, ils sont pour la plupart d'ascendance « barbare ». Leur Nation est un agrégat de peuples des Terres Froides très largement influencé par la culture achéenne. Tous les comportements des Thessaloniciens sont déchirés entre ces deux pôles.

Ils révèrent les dieux des Achéens, s'habillent de la même façon et emploient facilement leur langue. Mais ils ont aussi gardé des manières directes, privilégient les valeurs martiales et utilisent encore un certain nombre de coutumes qui trahissent leurs origines.

Les hommes aiment à se teindre les cheveux en blond et s'habillent à la mode achéenne. Les femmes suivent également ces canons de beauté du Sud.

Société

La Thessalonique est une dictature guerrière à mi-chemin entre la culture achéenne et son héritage « barbare ». La société est structurée autour des trois classes achéennes, mais les métèques y sont bien mieux considérés : les Thessaloniciens se rappellent d'où ils viennent et laissent la porte ouverte. Ils intègrent régulièrement de nouvelles communautés, qui viennent pour la plupart des Terres Froides.

Chaque cité est dirigée par un stratège, un seigneur de guerre qui est tenu d'obéir au roi de Thessalonique. Ces guerriers sont réputés turbulents et belliqueux. Les cités libres du nord de l'Achéie et la Chalcée ont souvent été la cible de leurs raids et

³⁵ Prononcez « Kios ».



de leurs assauts répétés. Le pouvoir royal s'oppose souvent aux stratèges et nombre d'entre eux ont été exilés au fil des années.

Ils finissent souvent par vendre leurs services comme mercenaire dans la cité d'Herkato, ou fondent parfois des colonies à l'étranger. Les Thessaloniciens sont très appréciés en tant que guerrier. Ils disposent d'une infanterie aussi forte que les cités achéennes et d'une très importante cavalerie qu'on retrouve sur tous les champs de bataille.

Le climat de rivalité interne et la menace réelle d'invasion guerrière de peuples des terres Froides constituent le principal frein de la Thessalonique, une Nation ambitieuse peu aimée des Achéens.

LES TERRES INCULTES

Présentation

« Les Terres Incultes étaient autrefois des côtes paisibles, des petits ports tranquilles. Le seul motif d'inquiétude des voyageurs était l'intérieur du pays, aride, sauvage et dangereux. On l'évitait facilement. Mais aujourd'hui le regard des puissants s'est porté sur les ressources de ces contrées... Les ports deviennent des forteresses, les marchands des capitaines, et les faucilles se transforment en poignard. Voilà le nouveau terrain de jeu des compagnies de publicains et des maisons marchandes de Cartago. »

Marcus Pristinus, marin latin.

Le pays

Description physique

Les Terres Incultes prennent place sur une vaste péninsule au Sud des Terres Chevelues. Contrairement à celles-ci, elles sont en grande partie arides et sèches, vaste lande de poussière jaunâtre au relief encaissé. Les plateaux succèdent aux vieilles chaînes de montagnes, hantées par quelques prédateurs faméliques ou les grands condors d'Hadès. Seules les côtes, au dire des voyageurs, présentent une certaine hospitalité et abritent de petites cités.

Population

L'activité humaine est donc plutôt concentrée et les habitants de l'intérieur ne sont pas très connus et ont la réputation d'être plutôt agressifs. Ce sont deux populations différentes qui vivent dans les Terres incultes.

Celle des côtes est assez amicale avec les étrangers et plutôt tournée vers le commerce et la pêche. Chaque cité constitue un « état » à part entière, avec ses règles et ses traditions, souvent héritées de colons étrangers et notamment des Achéens et des Cartagues. L'influence de ces derniers est très grande dans le pays, où Cartago entretient trois gros comptoirs, notamment pour le commerce de l'or, des perles et des esclaves.

Société

Les habitants des Terres Incultes se regroupent en tribus et parfois en fédération de tribus. Hormis cet aspect, on trouve des modèles chez eux très différents, de la cité ouverte sur le monde, au clan retiré dans les montagnes et vivant de manière très frustrée... La côte reste la partie la plus civilisée et la plus connue des voyageurs, qui s'y arrêtent pour faire escale ou commerce.

De plus en plus la diversité du pays devient le prétexte à des véritables guerres entre cités. Il s'agit en fait surtout de luttes d'influence entre puissances étrangères. Eterne, des cités achéennes et Cartago soutiennent nombre de ces communautés et tentent de se chasser l'une l'autre de ces zones par l'intermédiaire de mercenaires et de cités alliées. Pour le moment les intérêts latins sont surtout défendus par les compagnies de publicains et le Sénat ne semble pas vouloir prendre le risque d'envoyer une légion, qui risquerait de faire dégénérer la situation en conflit ouvert.

LA PANNONIE

Présentation

« Au Nord des Terres Chevelues on peut trouver la terre appelée Pannonie. Il s'agit d'une immense forêt noire dont les confins touchent le Tartare. Tout dans la nature y atteint une taille gigantesque; tant les arbres, qui dépassent souvent en circonférence la taille de nos domus, que les animaux. Nos braves légionnaires y ont découvert des races de loups aussi grosse que des poneys. Dans ces contrées hostiles et peuplées de ces monstres plusieurs détachements importants ont disparu et je ne parle pas de la bataille de Varus.

Mais ces confins du monde hébergent les plus grandes et les plus riches mines de fer et de cuivre des Terres Intérieures. C'est pourquoi le consul Varus réussit à convaincre le Sénat d'y envoyer deux de nos légions pour civiliser la Pannonie inférieure. Les sauvages locaux furent vite balayés par nos vaillantes légions et les premières colonies fondées. Toujours plus avare et





désirant obtenir un proconsulat, Varus entreprit la conquête de la Pannonie supérieure. Grand mal lui en prit. Lorsqu'il pénétra dans cette province encore plus sauvage si c'était possible, il tomba dans une vilaine embuscade lui et 8000 de ses hommes. Les sauvages sacrifièrent les prisonniers en d'ignobles rituels sanglants dédiés à leurs totems animaux et barbares. La colonisation de la Pannonie supérieure fut abandonnée. »

Caius Demus Publicus, Sénateur républicain.

Le pays

Description physique

La Pannonie est une forêt immense et sauvage. Les épineux y sont nombreux et y atteignent des tailles spectaculaires, absorbant toute lumière dans les endroits les plus reculés, créant de véritables cavernes végétales. Dans d'autres endroits, de vastes futaies de chênes, bien dégagées, créent une impression rassurante et paisible, sous la lumière tamisée par les feuilles. Le pays est assez vallonné vers le Sud-Est, au pied des montagnes Tramines. Les hivers y sont rudes pour un Latin moyen et la neige recouvre le pays pendant trois mois de l'année. La présence humaine y est dispersée, en revanche la faune est florissante et atteint des tailles...impressionnantes.

Population

Les habitants sont souvent habillés avec des peaux de bêtes, du cuir et des tuniques faites à partir de plantes locales. Certains maîtrisent la métallurgie avec une certaine habileté. Ces gens restent mystérieux tant les Pannoniens sont peu intéressés par les autres peuples, à l'exception des Chevelus. Les Latins s'en méfient comme de la peste, ne connaissant d'eux que des esclaves ou des guerriers surgissant des forêts.

La société

La société pannonienne n'est que peu connue des Latins, à cause des rapports brutaux qu'ils entretiennent sur la frontière. Tout juste sait-on que les Pannoniens tiennent en grand respect certains animaux, avec lesquels ils entretiendraient des relations étroites. Les membres des tribus seraient divisés entre Oungash, une caste d'artisan peu considérée et en Alvagarth, les chasseurs et les guerriers de la tribu. Les femmes sont apparemment traitées en égal chez eux et se battent et participent à la vie de la tribu autant que les hommes. Pour le reste, les Latins ne tirent que peu de choses des prisonniers qu'ils font. Ils semblent ne pas craindre la mort et ignorer complètement le système matérialiste des Latins. Leurs récits sur leur vie chez eux mêlent trop souvent légende et réalité pour que les colons et les légionnaires puissent y voir clair.

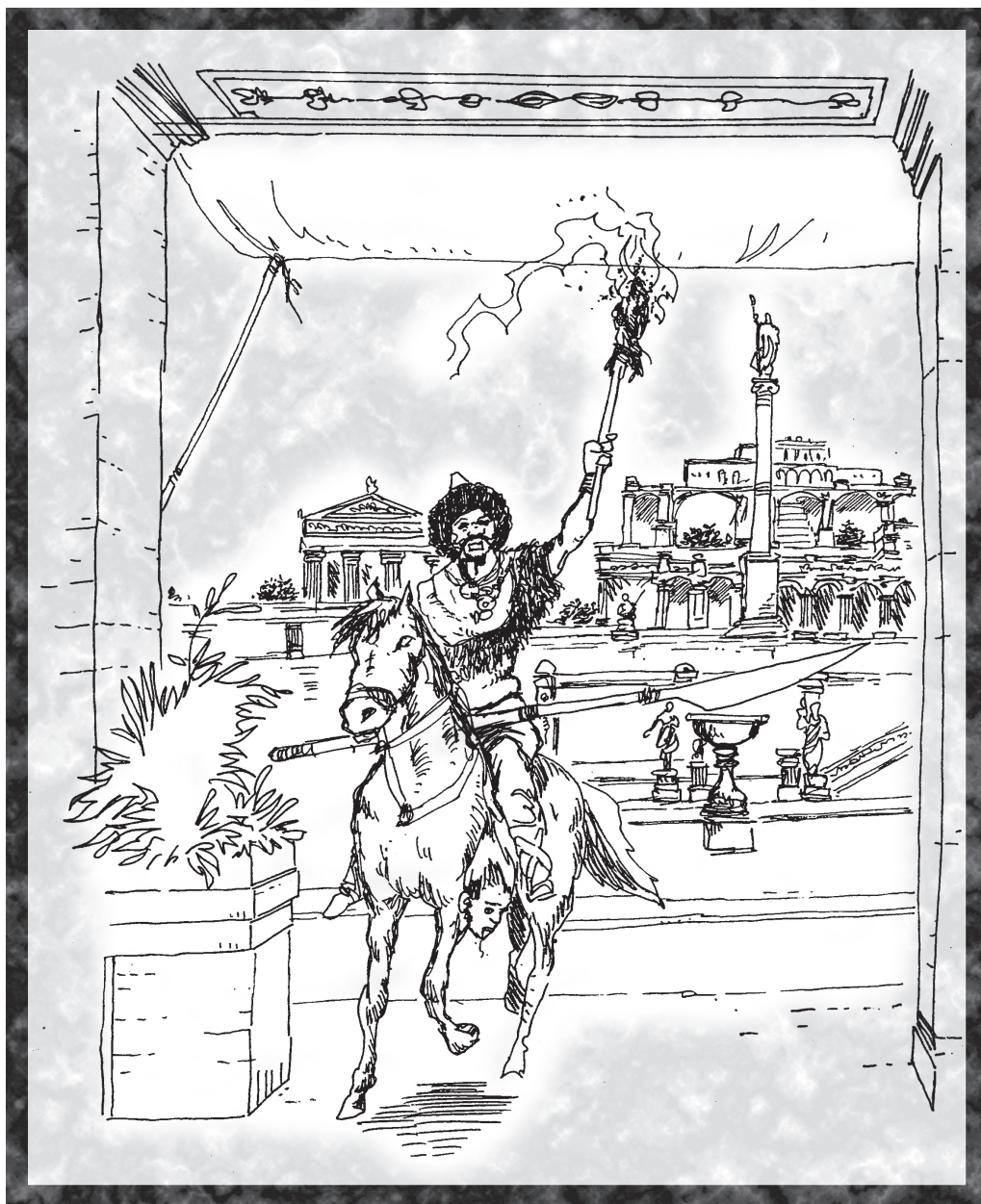
LÉGENDES ET TERRES LOINTAINES

« L'idole d'Operk aura fait couler bien du sang à travers l'histoire. On dit que cette petite statue d'un Dieu grimaçant aurait été fabriquée par un Oungash pannonien, il y a maintenant plus de quatre siècles. Elle passa on ne sait trop comment dans les mains d'un chaman des terres froides du Nord. Celui-ci la fit recouvrir d'or et la transforma en sceptre. Il mena alors sa tribu dans une série de grandes guerres contre les Sassanides. Ses victoires se soldaient toujours par de terribles carnages où les barbares rendaient hommage à la terrifiante statue, se prosternant par milliers sur le champ de bataille devant l'autel de l'Idole. Mais comme les victoires du chaman s'accumulaient, l'irritation du Roi des rois allait grandissante. L'Ordre Taurus suspectait même l'idole de posséder des pouvoirs surnaturels et fit pression sur le trône pour qu'il dépêche une puissante armée. Ainsi les dix mille immortels furent envoyés et écrasèrent la horde barbare en une terrible boucherie sur le plateau d'Ekalán. Un Mage de l'Ordre Taurus, Argun fils de Yonelán, s'empara de l'idole et s'enfuit avec dans les îles du Cyclope. Là il fonda un temple secret où bientôt des fanatiques de toute la Mer Intérieure vinrent rendre hommage à la statue. La puissance du mage renégat devint de plus en plus forte tandis que l'Ordre Taurus le recherchait activement. Au bout de quelques années les Sassanides retrouvèrent l'Idole et dépêchèrent leurs plus puissants mages pour la récupérer. Un déchaînement de magie ravagea l'île tandis que les mages se jetaient à l'assaut. Le renégat fut abattu mais l'idole disparut. Elle réapparut un siècle plus tard dans les mains d'un chef pirate de Tanakos, Usul le maudit. Celui-ci était poursuivi par la poisse et il sembla que rien ne changea avec l'idole. Il coula cinq fois en six mois, tomba douze fois par-dessus bord et échappa à trois tentatives d'assassinat de ses ex-femmes. Pour finir, il revendit l'Idole pour une bouchée de pain à un marchand latin, Aurius Caeminus, aïeul du consul du même nom. L'idole resta dans la famille pendant un siècle et demi, amenant richesse et mort à toutes les branches de la famille.

Le dernier du nom fut aussi le plus célèbre, le consul Caeminus, victime de la grande guerre chevelue. Capturé, le cruel consul mourut brûlé par l'or qu'on lui fondit dans la bouche, pour marquer sa cupidité. Sa langue perfide fut clouée sur la bouche de l'idole. Celle-ci provoqua des esclandres au partage du butin entre les tribus chevelus et les conquérants se battirent. L'idole fut confisquée par les druides et disparue dans les Terres Chevelues avec son escorte. Aujourd'hui, nul ne sait où elle est passée, mais nombreux sont les clans qui aimeraient récupérer l'idole, comme l'Ordre Taurus ou les initiés d'Hermès. »

Androsius Cautus, Précepteur à Etherne.





« Isantis est un mystère lointain, un nom surré et dont la consistance même semble s'évaporer dans l'air à peine prononcé. Cette antique cité aurait été construite du temps de l'apogée de l'Empire Sassanide, quand la femme du Roi des rois, venue de cet endroit, aurait voulu en faire une seconde capitale. La ville fut construite par Hammourabi lui-même et resplendit des années durant au cœur même du continent, loin en dessous du désert bleu. Mais on dit que la Reine Yalmina, loin de son impérial époux, finit par le tromper avec le mythique Roi Adungaï, Komali le terrible. Le Roi des rois bannit sa femme dans Isantis et prit une autre épouse. Plongée dans le désespoir, Yalmina

repoussa Komali en l'injuriant et en le faisant jeter en dehors de la cité. Le terrible Adungaï revint avec son armée pour raser la ville et violer Yalmina. Isantis ne fut plus qu'un tas de ruine. Plus tard, on dit qu'Hammourabi y revint avec les tables d'émeraude et s'y isola à jamais du reste du monde.

La cité n'est plus qu'un rêve fugace et on dit qu'elle n'apparaît jamais qu'en mirage, entraînant les voyageurs cupides dans les profondeurs du désert. Pour d'autres elle se trouverait au plus profond des jungles du continent, ou encore au cœur d'une éternelle tempête de sable... »

Hasoun fils de Deridelian,
Long Crâne de la bibliothèque de Babylone.



« L'ouverture du haras sacré du Yeke Gorig à Iphidia a créée une certaine confusion au sein des représentants sassanides. Ceux-ci ont déjà eu l'occasion de discuter avec ces féroces cavaliers et connaissent assez bien leurs mœurs, à ce qu'on m'a dit. Et il paraît que chez eux les haras sacrés ne peuvent être ouverts qu'au sein d'un territoire Khanite, leur Nation. Et de rappeler que les Khanites avaient offert à un noble de l'Indus certains de leurs plus beaux chevaux. Celui-ci avait cru qu'il s'agissait d'une offre de soumission et relâcha ses défenses. Grand mal lui en prit. Une semaine après sa tête était plantée au bout d'une pique, au milieu de son écurie chérie, rempli de Khanites. Les Sassanides ont maintenant un peu peur que la guerre entre les Khanites et les barbares des terres froides ne soient qu'une bataille de passage pour les Khanites avant d'envahir la province de Judée et Iphidia. »

Octavie Marianus Acta,
Erudite et membre de famille Sénatoriale.

« Des montagnes Tramines jusqu'au Apenins vivait avant un autre peuple, très différent dans ses mœurs de notre propre civilisation. Ils adoraient l'obscurité et les profondeurs de la terre, les immenses grottes veinées de métaux précieux et de quartz. De fait, on dit qu'ils habitaient dans d'immenses cités souterraines, taillées à même la roche. On les appelait les Ulcions et, on ne sait pas trop pourquoi, ils disparurent il y a plus de mille ans, laissant ces infinis tunnels courir sous nos pieds. La plupart sont éboulés aujourd'hui mais un de mes disciples, Enekos le vif, m'assura qu'il en avait découvert un qui courrait sous Etherne même. Les Ulcions ont creusé leur propre tombe... Mais qui sait quels secrets elles renferment encore ? »

Akenos Procrate, Précepteur achéen.

« Les forteresses du plateau d'Ekan sont vraiment énormes. Leurs remparts ont dû faire jusqu'à trente mètres de hauteur, le tout uniquement construit avec des pierres de une tonne ou plus. Certaines de leurs tours semblent gratter le soleil avec leurs impressionnants créneaux triangulaires, dessinant avec leurs ombres des motifs étranges et différents à chaque heure de la journée. J'ai beau les étudier, je n'arrive pas à percer leurs mystères. Ces grandes forteresses font forte impression sur le détachement, qui commence à murmurer des légendes idiotes que les Antioques leur auraient racontées. Elles racontent que l'ancien peuple qui vivait ici aurait construit ces forteresses à l'aide de magie pour se protéger des premiers Khanites. Vaincus, ils auraient été contraints de se réfugier sous terre, rongant les os de nos morts et préparant leur retour et leur vengeance. »

Antonius Vilmius Septimus, Tribun militaire
invité à Antiochos.

« On dit que le plus grand chef de guerre ayant jamais existé est toujours vivant. Il ne s'agirait pas de l'impitoyable Komali, mais d'un lointain cavalier

des steppes, Le chef khanite maintenant connu sous le nom d'Ubilai-khan. De sa jeunesse on sait peu de choses, si ce n'est que son clan fut presque détruit par une autre famille. Il s'en vengea bientôt et commença le long parcours de guerres et de trahisons qui devait l'amener à la tête de toutes les tribus khanites et former la Horde d'Or. Mais écraser les steppes infinies avait pris à Ubilai la plus grande partie de sa vie, presque trente ans. C'est au sommet de sa gloire que ses chamans lui annoncèrent qu'il mourrait dans dix ans, à la pleine lune d'hiver, au cri du loup.

Ainsi Ubilai-Khan, chef suprême des tribus khanites, prit peur pour sa vie. A moins qu'il ne trouve l'impossible. Selon les croyances des Khanites, seul le grand amour est immortel. Transcendant et absolu, il franchit les frontières du temps, fusionne les êtres pour en créer un nouveau, complet et immortel.

Alors Ubilai ordonna à son immense armée de se jeter à la conquête du monde et de lui ramener sa promesse.

Les colonnes innombrables de cavaliers s'élancèrent alors à travers les steppes, galopant vers l'horizon pour cette quête illusoire.

Depuis, quant ils prennent une ville, les Khanites en déportent petit à petit toutes les femmes vers l'immense caravane de leur maître. Là bas, elles défilent devant lui et ses chamans, dont la durée de vie est de plus en plus raccourcie par les fureurs du grand Khan. Cette recherche folle ne semble pas connaître de fin. Provinces et Nations s'agenouillent devant le grand Khan les unes après les autres pendant que leur jeunesse part dans les lointaines steppes. Les cavaliers khanites semblent invincibles et s'avancent déjà à l'horizon de nos satrapies, poussant devant eux des populations terrifiées.

Voilà les origines de cette quête insensée qui pousse les Khanites toujours plus loin dans le monde extérieur. A nos portes. Voilà l'amour le plus dange-reux de la planète... »

Hasoun fils de Deridelian, Long Crâne de la
bibliothèque de Babylone.

« La Guerre Chevelue fut d'une longueur incroyable pour Etherne. D'immenses moyens y furent engloutis, des tonnes d'or et des milliers d'hommes, des armes à ne plus les compter. Le nombre des orphelins et des estropiés s'allongeait sans cesse. Et tous ces hommes prenaient la même route, infinie colonne de soldats se perdant à l'horizon. Ils partaient vers l'Ouest, vers les Terres Chevelues.

Nombreux furent ceux qui ne revinrent jamais, la plupart morts quelque part loin de chez eux, sur cette terre étrangère. Mais il en est que leurs mères pleurèrent jusqu'à leur propre mort, attendant toujours leur retour. Parmi ces hommes disparus, ces êtres emportés par la tourmente, la troisième cohorte tient une place de choix.

Ces jeunes conscrits de la dernière heure venaient d'être levés en troupes dans les Apenins. Ils avaient reçu pour ordre de rejoindre au plus vite la cinquième légion, assiégée près de Cambracte, dans le Nord des Terres.





ETHERNE

UNIVERS



Et c'est le front ceint de couronnes de fleurs offertes par de jeunes filles, qu'ils prirent la route, souriants et confiants dans la République.

Alors qu'ils arrivaient au pied des montagnes Tramines, leur centurion se rendit vite compte qu'ils n'arriveraient jamais dans les délais. La chute de la cinquième aurait bien pu ouvrir la route d'Etherne aux Chevelus. L'officier se rendit donc auprès des villageois pour se renseigner sur une route plus rapide. Et plus il cherchait, plus l'évidence s'imposait : il n'existait qu'une seule route pour remonter vers Cambracte sans pénétrer sur les Terres Sacrées. Mais cette voie, même empruntée à grande marche, ne leur permettrait jamais d'arriver à temps. Il entendit alors parler d'un vieux berger qui connaîtrait un autre chemin. Se rendant dans sa cabane, il l'interrogea alors. Le vieux lui parla d'un sentier existant depuis des siècles, tracé pour pénétrer dans les Terres Sacrées. Personne ne l'empruntait, car les Terres étaient interdites aux mortels. Seuls les dieux marchaient au milieu des puissantes montagnes Tramines. Lui-même ne l'avait emprunté qu'une fois, pour y retrouver une de ses chèvres. Le spectacle effrayant des gorges encaissées, des sommets immenses et des crevasses sans fond l'avait dissuadé de jamais y retourner. Mais le sentier existait toujours et le vieil homme était sûr qu'il menait vers l'Ouest. Si les dieux le voulaient, le chemin les mènerait vers Cambracte. Mais qu'ils prennent bien garde d'honorer les immortels, car sinon ils seraient damnés à jamais.

Le centurion remercia le vieil homme et mit aussitôt sa troupe en marche. Etendard levé, la troisième cohorte s'avança au milieu de l'étroite vallée conduisant aux Terres Sacrées. Le berger les guida vers le sentier, simple bande de terre à flanc de ravin. Mais il les laissa là, malgré l'or promis par le centurion. Il avait alors peur des dieux car aucun sacrifice, dans l'empressement du départ, n'avait été fait pour

s'attirer leur bénédiction. Il les salua et regarda la colonne des jeunes soldats s'engager dans la vallée. Peu à peu une petite brume recouvra le massif et la troisième cohorte s'y enfonça, jusqu'à ce que le dernier homme de la file disparaisse.

Plus personne ne les revit jamais.

Mais on dit que certains soirs, quant on dort près du sentier, on peut encore entendre le cri des légionnaires qui cherchent leur chemin dans la brume. »

Orius Calpus, Patriarche de Meltin, village du Nord.

« Certains disent que si le centurion de la troisième cohorte était si pressé d'arriver, ça n'était pas pour aider la cinquième légion. D'ailleurs qu'aurait changé la présence d'une seule cohorte ?? Non... l'officier avait reçu une mission spéciale... il transportait quelque chose... Quoi, je ne sais pas, mais de nombreux témoins assurent avoir aperçu un chariot sous la garde de soldats consulaires à l'intérieur même du village... »

Andros Molken, Colporteur achéen.

« La mort du sage ne laissa pas Iphidia sans maître. On dit que le vieil ermite a transmis avant de mourir ses dernières volontés au clan bédouin d'Iphidia, qui lui est toujours resté fidèle et a montré des idéaux purs à travers les épreuves. Outre la gestion d'Iphidia, les bédouins se seraient vus chargés d'un testament secret dont nous ignorons la nature.

Depuis ce clan arpent le monde entier à la recherche de panthéons inconnus à Iphidia pour les inviter à créer là-bas un temple. »

3225^e plaquette d'argile
de la grande bibliothèque de Babylone
(troisième travée de la terrasse
du sublime Lion de Bronze).



DEUXIÈME PARTIE

RÈGLES

PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT

CRÉATION DE PERSONNAGE

COMPÉTENCES

COMBAT

GUÉRISON ET MALADIES

L'ASCENSION

L'EXPÉRIENCE



ETHERNE

RÈGLES



Etherne fonctionne sur un système de jeu relativement simple, afin de privilégier la narration. La plupart des actions peuvent se résoudre en deux jets maximums ce qui permet ainsi un écoulement plus fluide des scènes. Si néanmoins certaines règles vous semblent inadaptées, trop simples ou trop compliquées, n'hésitez pas à les modifier. Ce jeu est maintenant le vôtre !

Le jeu utilise des dés à 6 faces (D6) et à 10 faces (D10). Un jet sur 100 se fait avec deux D10, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités.

Lancer de dé et jet critique

La plupart des jets de dés d'Etherne se réalisent avec un dé à 10 faces. Ils peuvent être de deux natures.

Le jet est appelé « simple », quant il donne un résultat de 1 à 10.

Mais il est par défaut³⁶ « sans limite ». Ce jet simule la tension extrême de certains moments où un geste peut avoir des conséquences dramatiques. Un jet sans limite permet d'obtenir des échecs ou des réussites exceptionnelles. Quant on obtient un 0 sur un dé sans limite, on doit relancer le dé pour savoir s'il s'agit d'une action critique ou d'une maladresse. On appelle ce jet « dé de tension ». Le joueur doit relever le niveau de la compétence utilisée ou à défaut de l'attribut. Si le jet dépasse ce score, il y a maladresse. S'il est inférieur ou égal, il y a action critique. Ce seuil est au minimum de 5.

Exemple : *Ampus le marchand cherche à négocier des renseignements. Il a un score de négociation de 4. Il jette le dé*

et fait un 0, c'est un sans limite ! Anxieux, le joueur lance le dé de tension. Il fait un 5. C'est plus que son score de négociation, mais cela correspond aussi au seuil minimum. C'est donc une action critique ! Si Ampus avait eu 7 en négociation, il aurait fait une action critique sur son jet de tension de 1 à 7.

Une action critique vaut toujours 10 et permet de relancer un nouveau dé et de l'additionner au précédent. Tout nouveau 0 est alors automatiquement considéré comme une action critique.

Exemple : *Ampus relance le dé après son action critique : il obtient de nouveau un 0 ! Il relance une nouvelle fois et fait cette fois 2. Ampus peut donc ajouter à son score de compétence $10+10+2=22$ points !*

Mais si le dé de tension donne un résultat correspondant à une maladresse le personnage joueur (PJ) vient de commettre une incroyable bourde. En cas d'action de combat, il jette un dé sur la table des échecs en combat. Dans une autre situation, le maître doit tirer les pires conséquences possibles de l'action du personnage. Pour un jet d'équitation, par exemple, le personnage tombe violemment de sa monture, qui s'enfuit en lui marchant dessus. Pour un jet d'évaluation, le personnage décide d'acheter à prix d'or un pot de chambre fêlé en croyant qu'il s'agit de l'urne funéraire de Claudius etc.

Jet de compétence et d'attribut

Le jet de compétence est la base du système de jeu. Quand un personnage accomplit une action, le maître peut demander au joueur d'effectuer un jet de compétence





ETHERNE

RÈGLES



ou d'attribut qui corresponde à la nature de l'action. Le joueur doit pour le réussir atteindre un seuil de difficulté fixé par le maître. Dans le cas d'un jet de compétence, il additionne pour cela le score de la compétence concernée, l'attribut attenant et le résultat d'un jet sans limite. Pour un jet d'attribut, il additionne l'attribut concerné multiplié par deux et le résultat d'un jet sans limite. Le maître fixe la difficulté en estimant lui-même la difficulté de l'action entreprise : une difficulté moyenne est de 11, une difficile de 15, très dur de 19 et quasi-impossible de 30.

Duels de compétences

Le duel de compétence est utilisé dans les cas où deux personnages s'opposent dans une action longue, à la tension soutenue. Il s'agit par exemple de deux lutteurs cherchant chacun à s'immobiliser. Chacun des participants effectue son jet de compétence. Si son score est supérieur à celui de son adversaire, celui-ci voit baisser sa compétence de la valeur de la marge de réussite. Le duel continue au tour suivant jusqu'à ce qu'un des participants voit sa compétence tombée à 0. Cette perte est bien sûr temporaire, ne concerne que ce duel et prend fin avec l'action³⁷. Le maître peut utiliser cette technique à chaque fois qu'il souhaite faire durer une action, afin de lui rajouter un peu de piment. Il peut aussi bien s'agir d'une partie de dé, avec la compétence jeu, que d'une bataille rangée, avec la compétence stratégie. Si on désire une action plus rapide, on peut se contenter de comparer les scores totaux pour déterminer le vainqueur, le résultat le plus élevé l'emportant.

Duels d'attributs

On utilise un duel d'attribut quand des personnages opposent dans une action la seule force d'un de leur attribut, comme la puissance ou l'intelligence. Il peut s'agir par exemple d'un bras de fer. On multiplie par deux les attributs concernés et on y ajoute le résultat d'un jet sans limite. Comme dans un duel de compétence, la marge de réussite du vainqueur fait baisser le score de son opposant jusqu'à ce qu'il tombe à 0. Si on désire une action plus rapide, on peut se contenter de comparer les scores totaux pour déterminer le vainqueur.

Duels attribut/compétence/difficulté

Dans certaines situations, un personnage doit opposer ses compétences à une résistance. Un voleur tentant de crocheter une serrure doit opposer son jet de crocheter au seuil de difficulté de la serrure. Comme dans un duel, la résistance tombe à chaque tour de la marge de réussite du voleur. L'inverse n'est pas vrai. On peut aussi opposer un de ses attributs à un seuil, comme un homme qui souhaite défoncer une porte. Il multiplie son score d'attribut par

deux et effectue un jet sans limite contre la résistance de la porte. Quand la résistance tombe à 0, la porte cède.

Un jet de compétence peut aussi être opposé à un jet d'attribut. Un dresseur va ainsi opposer son habileté à dompter un animal (compétence dressage) à la résistance de ce dernier (attribut esprit).

Jets de Fortune

Les points de Fortune sont des coups de pousse aux personnages. Chacun peut être utilisé de deux façons différentes, mais tout point dépensé ne sera restauré qu'à la session suivante.

Exemple : *Antonina la voleuse a trois points de Fortune. Dans une session de jeu, la joueuse d'Antonina pourra distribuer trois points entre tous ses jets.*

La première façon d'utiliser ces points est d'obtenir un bonus sur un jet : chaque point de Fortune dépensé sur un jet de compétence ou d'attribut permet d'y ajouter le résultat d'un dé à six faces. On peut décider de dépenser un point de Fortune pour un jet une fois celui-ci fait. Il est possible d'utiliser ainsi en une seule fois autant de points de Fortune qu'on en dispose.

Exemple : *Meriandre tente de séduire une jeune femme pendant un banquet pour lui soustraire des informations. Il fait son jet de séduction et obtient un 12. Pour être sûr de l'emporter il décide de dépenser un point de Fortune et lance un dé à six faces supplémentaire qui lui donne un 3. Son score total est donc de 15.*

La seconde possibilité est d'utiliser un point de Fortune pour relancer un jet. Le nouveau résultat doit être gardé, à moins qu'un nouveau point de Fortune ne soit dépensé pour le relancer à nouveau.

Exemple : *Meriandre essaye maintenant de se faufiler discrètement dans le dos d'un des gardes de la maison et fait un jet de discrétion. Malheureusement pour lui c'est un échec critique ! Le joueur décide que cette action est vraiment importante et décide de dépenser un point de Fortune pour relancer son jet. Il obtient alors un score plus respectable et peut souffler...*

Appel aux dieux

Dans une situation particulièrement désespérée, les personnages peuvent tenter d'en appeler aux dieux, en leur promettant quelque chose d'assez formidable pour attirer leurs attentions. Le maître de jeu résoudra ces appels avec les règles du chapitre Mysticisme et Raison.

Arrondis

Sauf spécification contraire, toutes les moyennes et tous les calculs qui nécessitent un arrondi se font par défaut à l'inférieur.

³⁶ Quant il n'est pas spécifié qu'un jet est simple, il est donc toujours sans limite.

³⁷ C'est-à-dire à la fin du duel.





ETHERNE

RÈGLES



Créer un personnage pour arpenter Etherne se fait en trois étapes, assez simples et rapides : il faut d'abord se faire une idée du personnage que l'on veut jouer, lui attribuer des statistiques et faire enfin les dernières mises au point.

CONCEPT

Quels personnages les joueurs peuvent-ils interpréter ? A moins que le maître de jeu ne souhaite utiliser un autre axe, ils seront sans doute proche d'un sénateur pour lequel ils effectueront des missions au sein de la République et des Terres Intérieures.

Pour se faire une idée plus précise du personnage qu'il veut interpréter, le joueur devrait parcourir les textes sur l'univers de jeu, afin de bien identifier chaque peuple. Ils sont potentiellement tous jouables, mais les Latins, les Achéens et les Chevelus sont fortement recommandés au début. Ce sont les peuples qui ont le plus de chance de se retrouver à Etherne, l'axe autour duquel tourneront la plupart des scénarii. Ces personnages seront plus faciles à introduire pour le maître de jeu. Choisir une culture d'origine permet d'obtenir quelques éléments de contexte supplémentaire

pour s'imaginer son personnage : vous saurez comment les gens de son entourage peuvent penser, quelles coutumes il peut suivre, quels peuvent être ses dieux etc.

De plus, la culture choisie influence le choix des professions accessibles au personnage. Seuls des gens d'origine antioque peuvent par exemple choisir « parfumeur ». La profession peut être aussi bien l'ancienne activité du personnage, comme celle qu'il pratique toujours.

Voici la liste des cursus, commentés par les rubriques suivantes :

Nature : décrit rapidement l'activité du cursus suivi.

Motivation : donne quelques-unes des raisons qui peuvent pousser le personnage à s'engager dans des « aventures ».

Profil : donne la répartition des points des compétences par groupe thématique. Un artisan avec « société (7) » aura 7 points à attribuer entre les compétences associées à ce groupe.

Compétences gratuites : donne la liste des compétences attribuées gratuitement au personnage.

Possessions : indique la valeur en argent de ce que possède le personnage : il peut dépenser tout ou partie de cet argent pour acheter le matériel et conserver le reste. Consultez les annexes page 183 pour avoir des « trousseaux-types » et voir une description plus précise des niveaux de vie.





ETHERNE

RÈGLES



Cursus communs à toutes les cultures

Artisan/artiste

Nature : l'artisan est un travailleur spécialisé dans une compétence. Il s'agit du maréchal ferrant d'un village chevelu, d'un céramiste réputé ou d'un charpentier de marine. L'artiste est aussi un expert, mais dans une compétence reconnue comme artistique.

Il peut s'agir d'une danseuse antioque au charme oriental, d'un sculpteur achéen en manque d'inspiration ou d'un orfèvre par exemple.

Motivation : la plupart des artisans ont une vie tranquille et installée. Ils travaillent dans la cité, à l'ombre de leur atelier. Il n'existe pour eux de plus grande satisfaction qu'un travail bien fait et apprécié des autres. Aussi peu de chose les poussent à « entrer en aventure ». Cela peut être un lien direct avec leur métier : un forgeron peut partir par exemple en Terres Chevelues pour y apprendre le secret de leur métal. Mais il s'agira plus souvent des événements qui viendront à eux et les emporteront dans le tumulte. Ce ne sont pas des personnages toujours faciles à intégrer dans une histoire. Les artistes sont un peu différents. Ils doivent, pour exercer leur art, s'attirer la sympathie des grands de ce monde. Tout est bon pour se trouver un protecteur ! Côtayer des personnalités n'est pour d'autres qu'un prétexte pour mieux les observer. Enfin les plus idéalistes ou les plus fous prennent la route et vont de cours en villas pour vendre leurs services ou pour trouver, qui sait, l'inspiration qui les fera entrer dans l'histoire.

Profil : filouterie (0), guerre (2), science & artisanat (11), société (7), voyage (5).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans un art ou un artisanat.

Possessions : 100 as, niveau de vie urbain.

Combattant

Nature : le combattant est un professionnel des armes. Il a appris à se battre et a pu servir quelques temps dans une armée privée ou dans celle d'une cité. C'est un homme qui a l'habitude de voyager et qui en général n'a pas froid aux yeux. Il peut être aussi bien archer que cavalier ou gladiateur.

Motivations : on a toujours besoin de quelqu'un qui sait se battre ! Aujourd'hui, les riches sénateurs, les compagnies de publicains, les propriétaires terriens, tout le monde a des gardes du corps ou des miliciens pour protéger ses terres. Il s'agit d'un travail tranquille, car la plupart des gens ont bien trop peur de se battre. De temps en temps, on propose à ces hommes de force d'effectuer des missions un peu moins classiques, mais tellement plus rentables et plus excitantes... Ils ont aussi conclu, au cœur des batailles, des amitiés ou des dettes qui peuvent les emmener loin.

Profil : filouterie (2), guerre (12), science & artisanat (0), société (3), voyage (8).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans une compétence d'arme.

Possession : 100 as, niveau de vie urbain.

Marchand

Nature : le marchand parcourt terre et mer pour acheter les marchandises au prix le plus bas et les revendre au plus haut. C'est une personne débrouillarde, qui est au courant de tout ce qui se passe. Son bagout lui facilite bien des choses et ses amis lui ouvrent de nombreuses portes.

Par exemple, il peut être colporteur, agent d'une compagnie de publicains ou un capitaine à son compte.

Motivations : le marchand côtoie souvent l'il-légalité. A vrai dire, elle lui est même familière : contrebande et briganderie ne sont pas rares pour eux. S'engager dans une aventure ne lui est donc pas quelque chose d'effrayant : sa vie est déjà un voyage rempli de coups durs et de miracles. Il faut par contre qu'il y trouve un intérêt : une rémunération est un bon début. Rendre un service à son protecteur est aussi quelque chose de courant. Enfin, tout le monde sait qu'en suivant l'activité des milieux les plus frauduleux il y a beaucoup d'argent à se faire...

Profil : filouterie (2), guerre (1), science & artisanat (2), société (10), voyage (10).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans évaluation.

Possessions : 150 as, niveau de vie agréable.

Voleur

Nature : le voleur est un habitué des bas-fonds. Il connaît tout l'aspect corrompu de la société et ne se fait plus d'illusion. Il préfère l'argent. Et pour cela, il est prêt à couper quelques bourses et à faire le monte-en-l'air sur les toits...

Il peut être ainsi un escroc, un faussaire, un informateur ou un charlatan.

Motivations : l'aventure est son gagne-pain. Il a l'habitude du risque et sait ce que signifie « être traqué ». Proposez-lui un travail et s'il ne s'est pas enfui avec votre sac, c'est qu'il va sans doute accepter.

Profil : filouterie (11), guerre (4), science & artisanat (0), société (4), voyage (6).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans discrétion.

Équipement : 50 as, niveau de vie pauvre.

Voyageur

Nature : les Terres Intérieures sont parcourues par de nombreux citoyens de tous les peuples. Le commerce intense à travers la Mer Intérieure, la multiplication des axes de communication et un climat de prospérité ont multiplié les possibilités d'échanges.





ETHERNE

RÈGLES



Les voyageurs sont les vecteurs vivants et très divers de ces relations. Ils peuvent être marins, caravaniers, guides ou messagers au service d'une riche famille ou d'une compagnie de publicains. Leur vie se passe sur les routes et ils acquièrent vite une expérience du monde très utile.

Motivations : elles sont aussi nombreuses qu'on peut trouver de profils de voyageurs. Certains peuvent adopter le voyage par nécessité, d'autres comme une façon de vivre. Marins et aventuriers ont souvent des connaissances de l'étranger qui leur permettent d'être recrutés pour guider une mission et servir d'interprète. De leur côté les messagers sont des hommes de confiance, fidèles à leur maître et assez débrouillards pour qu'on leur confie d'autres travaux. En fait on compte sur le voyageur pour son expérience ou son adaptabilité.

Profil : filouterie (2), guerre (3), science & artisanat (3), société (5), voyage (12).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans navigation ou orientation ou langue étrangère.

Equipement : 50 as, niveau de vie pauvre.

Pirate/bandit

Nature : comme le voleur, le brigand gagne son argent dans l'illégalité. Mais comme il est un peu moins subtil, il préfère faire usage de sa force pour détrousser et menacer les autres. Hélas, cette espèce particulière d'homme se trouve dans tous les milieux. Brutes des champs, brutes des villes et pirates sèment la terreur un peu partout.

Motivations : si au début les brigands font appel à leur force pour gagner de l'argent, leurs motivations sont parfois amenées à changer. Leur réputation peut les contraindre à rester dans l'illégalité : ils ne peuvent tout simplement plus reprendre une vie normale. Les plus fous cherchent la gloire en rendant plus romanesque leurs faits d'armes, comme le terrible pirate Obertius. D'autres veulent s'attirer la protection de puissants, qui ont toujours besoin de bras forts pour leurs affaires les plus louches.

Profil : filouterie (8), guerre (7), science & artisanat (0), société (2), voyage (8).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans navigation pour les pirates ou (2) en détrousser pour les bandits.

Possessions : 50 as, niveau de vie pauvre.

Cursus latins

Exemple de prénoms masculins latins :

Exemple de terminaisons : en -ius/us, -o, -in/ien, -a, èle.

Andracus, Antius, Androsius, Appius, Asamène, Aurèle, Caius, Cléon, Cneus, Commodus, Dioclétius, Drusus, Ennius, Flavius/ Flavien, Festinus, Gallus, Gaius, Galien, Ignatius, Léo, Lucius,

Marcus, Numa, Quintus, Octavien, Petrus, Publius, Harpo, Rufus, Septimus, Servius, Sextus, Titien, Titus, Toranius, Valens, Valerien, Varro.

Exemple de prénoms féminins latins :

Exemple de terminaisons : en, -ite, -ie, -a/ia.

Agape, Amelia, Aurelia, Aria, Calpurnia, Cantalie, Celia, Claudia, Clémentia, Cornelia, Drusila, Elissa, Erina, Essaline, Faustine, Flavie, Hestia, Irène, Livie, Lucile, Lycoris, Lydie, Martia, Octavie, Patricia, Paulina, Julia, Lastite, Valeria, Vilia.

Famille Sénatoriale

Nature : un personnage issu d'une famille sénatoriale dispose d'une très bonne éducation et d'un statut reconnu. Il est destiné à devenir un haut fonctionnaire ou un officier prestigieux, s'il n'est pas victime d'un complot avant...

Motivations : la plupart des personnes de famille sénatoriale sont entraînées dans des jeux d'intrigues au sein de la République. On exige souvent des cadets de la maison qu'ils fassent leurs preuves à l'étranger. Ils doivent participer activement aux affaires de la famille, en soutenant les alliés de leurs parents ou en s'assurant des missions les plus obscures. Ce genre de situation convient parfaitement aux plus ambitieux, qui préparent ainsi leur propre ascension. Pour un sénateur, chacun de ses fils et filles peut être un pion qu'il place sur le grand échiquier de la politique.

Profil : filouterie (0), guerre (3), science & artisanat (0), société (13), voyage (9).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans lire et écrire le latin.

Possessions : 150 as, niveau de vie agréable.

Agitateur public

Nature : l'agitateur public est un pur produit de la société latine. Ambitieux mal né, il sait lâcher les rumeurs les plus folles, exciter les foules et prononcer les discours les plus démagogues. Il agit évidemment toujours au profit d'un puissant patron...

Il peut s'agir d'un orateur, d'un homme de l'ombre semant des rumeurs dans les thermopoliums ou d'un secrétaire chargé des relations les plus délicates...

Motivations : l'agitateur est sans doute frustré de n'être pas né dans une famille sénatoriale. Il a décidé de réaliser son ascension tout seul, à force d'opportunisme et de mauvaise foi. En attendant d'être en haut de la pyramide, il lui faut servir les plus influents et se prêter à tous les coups bas. Une fois son propre réseau constitué et sa fortune assurée, il fera comprendre aux autres qui est le vrai maître...

Profil : filouterie (6), guerre (4), science & artisanat (0), société (10), voyage (5).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans éloquence.

Possessions : 100 as, niveau de vie urbain.





ETHERNE

RÈGLES



Cursus chevelus:

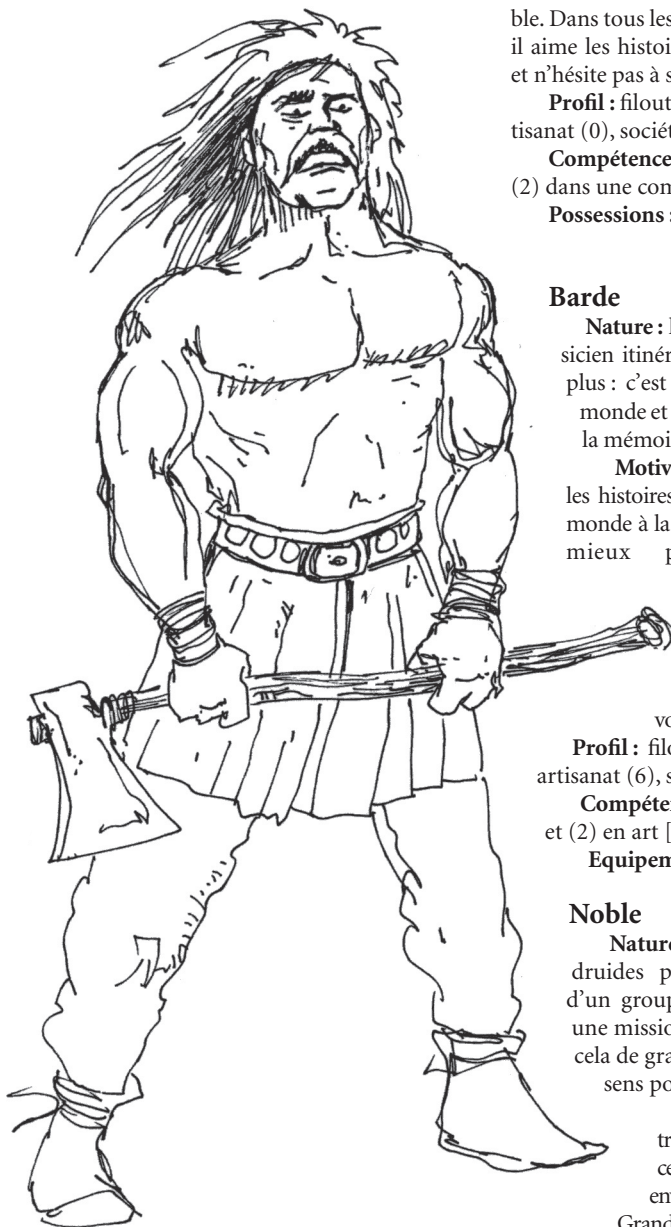
Exemple de prénoms masculins chevelus :

Exemple de terminaisons : en -o/ior, -ix, -os, -ir/yr, -in, -ain, -eth.

Aementhor, Aldyr, Artelin, Arvintrix, Barian, Catulos, Ebur, Endalin, Fingal, Fintan, Fiyan, Garam, Gwailcamen, Herlat, Jorain, Konerin, Lanwelleth, Mabon, Ollathir, Orgos, Talen, Tegid, Velfar, Vetarix.

Exemple de prénoms féminins chevelus :

Exemple de terminaisons : en -ael/elle, -ine, -en.



Aillil, Ana, Arvantael, Edanelle, Etaine, Etlm, Ethyanne, Mélane, Méaline, Menouelle, Nudane, Gwady, Gwealen.

Ambact

Nature : c'est un solide guerrier chevelu. Lors d'un affrontement, il a été remarqué par un noble chevelu et a été nommé ambact, garde du corps. C'est un homme d'honneur et un adversaire dangereux.

Motivations : comme de nombreux Chevelus, il a peut-être été envoyé par les druides pendant un an en pays latin, afin de découvrir ses nouveaux alliés. Un accord entre sa tribu et un sénateur a pu le placer sous l'autorité temporaire d'un puissant Latin. Il est aussi possible qu'il ait accompagné un noble. Dans tous les cas, comme nombre de Chevelus, il aime les histoires mystérieuses ou romanesques et n'hésite pas à s'y investir.

Profil : filouterie (0), guerre (11), science & artisanat (0), société (5), voyage (9).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans une compétence d'arme.

Possessions : 100 as, niveau de vie urbain.

Barde

Nature : le barde est pour les Latins un musicien itinérant. Pour les Chevelus, il est bien plus : c'est un sage qui chante la beauté du monde et invoque la sagesse des anciens dans la mémoire de ses auditeurs.

Motivations : les bardes raffolent des belles histoires et des mystères. Ils parcourent le monde à la recherche de tels événements pour mieux pouvoir les chanter et en tirer tous les enseignements. Les affirmations mesquines selon lesquelles ils ne seraient autres que des espions, sont sans doute erronées. Ils sont en revanche des voyageurs débrouillards.

Profil : filouterie (2), guerre (2), science & artisanat (6), société (7), voyage (8).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) en art [musique].

Équipement : 100 as, niveau de vie urbain.

Noble

Nature : le noble a été choisi par les druides pour assurer le commandement d'un groupe de Chevelus ou pour remplir une mission particulière. Il doit réunir pour cela de grandes qualités morales, comme un sens poussé de la justice et de l'honneur.

Motivations : le noble représente sa tribu. Il essaye donc d'exceller dans tout ce qu'on lui demande. Les druides les envoient souvent en pays latin, depuis la Grande Alliance, pour leur fournir matière





ETHERNE

RÈGLES



à réflexion. Comme les Latins sont des êtres étranges, les nobles tentent de les comprendre en explorant leur société et en accomplissant toutes les tâches que leur demandent les familles Sénatoriales alliées.

Profil : filouterie (0), guerre (7), science & artisanat (0), société (10), voyage (8).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) en commandement.

Équipement : 150 as, niveau de vie agréable.

Cursus achéens

Exemple de prénoms masculins achéens :

Exemple de terminaisons : en -ès, -os, -as/ias, -ance, -ide, -ate, -ade/iade.

Andreas, Arbatès, Atekalias, Cadmos, Calaïs, Epimaque, Herodos, Malakos, Mélépide, Mezance, Mystès, Nicopatros, Nikos, Philenas, Phillipès, Pausanias, Sokalès, Solon, Soranos, Spelate, Théoliade, Theodose, Zetes.

Exemple de prénoms féminins achéen :

Exemple de terminaisons : en -ène, -is, iane.

Athelis, Ariane, Charis, Chelys, Daphnée, Maia, Melissa, Thelimène, Thelxis.

Hédoniste

Nature : l'hédoniste est un noble antioque capricieux, immature et incompréhensible. Il est venu en pays latin officiellement pour s'amuser. Sa coquetterie, ses manières et son caractère étrange le rendent insupportable aux yeux des Tarquins mais charmant pour les habitants de la petite Corne...

Motivations : pourquoi est-il là ? Le sait-il lui-même ? Rien n'est moins sûr, car il est imprégné de la tradition hédoniste antioque. Elle prône le plaisir pour le plaisir et conseille également l'insouciance à tous les êtres humains. Un hédoniste est là parce qu'il s'amuse. Comme de nombreuses familles sénatoriales du sud les apprécient, peut-être en fait-il la tournée, les aidant comme il peut au passage. Il est un courtisan accompli, qui connaît danses et chants. Mais peut-être est-il en fait au service d'Antiochos XXIII ? Accomplirait-il alors quelque obscure et mystérieuse mission ?

Profil : filouterie (0), guerre (2), science & artisanat (5), société (12), voyage (6).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) en charme.

Équipement : 150 as, niveau de vie agréable.

Hoplite Irdien

Nature : l'hoplite est un guerrier achéen qualifié, formé au combat en unité et ayant l'habitude de porter de lourdes cuirasses. Il utilise les techniques de combats inventées par les austères Irdiens.

Il n'est pas très loquace et préfère passer son temps libre à astiquer son armure.

Motivations : comme un soldat, l'hoplite peut louer ses services ou remplir ses obligations vis-à-vis d'un protecteur. Ou peut-être est-ce un guerrier irdien venu en pays latin pour y apprendre de nouvelles techniques de combat et ainsi s'aguerrir ? On trouve souvent ce genre d'homme à Herkato, où ils louent leurs services au plus offrant.

Profil : filouterie (0), guerre (15), science & artisanat (0), société (2), voyage (8).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) en manœuvre.

Équipement : 100 as, niveau de vie urbain.

Parfumeur

Nature : le parfumeur est un spécialiste antioque connu pour les précieux parfums qu'il fabrique à l'attention des nobles de son pays. On sait aussi que certaines de ses fragrances sont parfaitement mortelles... De là à dire qu'ils sont des alchimistes assassins, il n'y a qu'un pas que franchissent allégrement les sénateurs républicains.

Pour cette raison un joueur peut utiliser ce profil sans prendre la compétence « Alchimie » mais il s'agira alors plus d'un simple assassin que d'un véritable parfumeur.

Motivations : les parfumeurs sont de parfaits tueurs à gage. En tant que tels, ils peuvent être engagés par n'importe qui pour assurer le succès d'une opération clandestine. Peu appréciés des autorités latines, ils sont de toute façon contraints à rester discrets et à ne fréquenter que le monde des ombres ou à passer pour des courtisans.

Profil : filouterie (4), guerre (6), science & artisanat (5), société (5), voyage (5).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) en compétence d'arme : dague.

Équipement : 100 as, niveau de vie urbain.

Précepteur

Nature : les précepteurs sont des personnes instruites et nourries de raison. Ils sont tout spécialement réputés pour leurs qualités de rhétoriciens, de logiciens et d'éducateurs. Ce sont aussi des érudits de premier plan et ils s'en trouvent parmi eux pour être des médecins ou des inventeurs réputés.

Motivation : le conseil des sages d'Artésia a décidé que les ténèbres du mysticisme devaient reculer. Depuis, les précepteurs artésiens arpentent le monde pour venir à bout de tous les mystères dit « magiques ou divins ». Apprécies pour leur qualité de diplomate, ils fréquentent aussi assidûment les grands d'Etherne afin de les convaincre de ne plus croire les charlatans qui proclament l'existence des dieux.

Un personnage précepteur doit sélectionner l'avantage « Précepteur ».

Profil : filouterie (0), guerre (0), science & artisanat (5), société (10), voyage (10).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) en logique.

Équipement : 100 as, niveau de vie urbain.





Autres cursus

Guerrier Adungaï

Nature : les adungaï sont de féroces guerriers qui viennent de l'intérieur du continent noir. On sait qu'ils ont coutume de louer leurs services comme mercenaires, notamment à Baalbeck et à Herkato. Ils sont réputés là-bas pour leurs colères sanguinaires. Disons plutôt qu'ils sont assez susceptibles et qu'ils n'ont pas peur du sang.

Motivations : le pays adungaï est l'un des plus pauvres en ressources. Depuis des siècles la population a dû s'habituer aux conditions difficiles : sécheresse, guerre et prédateurs naturels sont légions. Pour soulager cette souffrance, chaque village envoie régulièrement un groupe d'hommes vendre leurs services au loin. En échange de leur sang, le pays adungaï reçoit nourriture et ressources. Gare à celui qui ne paye pas ses ressources à un guerrier adungaï, car il s'attirerait la colère du peuple le plus dangereux des Terres Intérieures !

Profil : filouterie (0), guerre (11), science & artisanat (0), société (2), voyage (12).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans une compétence d'arme.

Équipement : 100 as, niveau de vie pauvre.

Profil semi-libre

Si aucun cursus ne correspond de près ou de loin au personnage que souhaite incarner le joueur, il peut choisir de se constituer son propre profil en répartissant entre les cinq groupes de compétences les cinq chiffres suivants³⁸ : 8, 5, 4, 3, 2. Le personnage ainsi créé disposera aussi d'une compétence au choix de niveau 2³⁹ et de sa langue natale au niveau 4. Ses possessions sont de 100 as, son niveau de vie est urbain.

Adapter un profil

Le joueur peut aussi reprendre, avec l'accord du maître de jeu, une profession existante et se rapprochant de ce qu'il désire pour la renommer tout simplement à sa convenance. On peut créer un érudit non défenseur de la raison en reprenant la profession précepteur en changeant « logique » par une autre compétence de société, par exemple.

Age

Une fois ces choix faits, il ne reste plus au joueur qu'à choisir l'âge de son personnage. Normalement, la plupart ont 21 ans, ce qui leur permet d'avoir suffisamment d'expérience pour partir à l'aventure et de ne pas être encore installé. Mais il est possible d'avoir un personnage plus jeune ou au contraire plus expérimenté, avec l'accord du maître. Dans les

deux cas, les personnages se verront allouer plus ou moins de points de compétences pour la création technique.

Un personnage plus vieux que la moyenne dispose d'un point de compétence par année supplémentaire au-dessus de 21 ans. À l'inverse, un personnage plus jeune perd un point de compétence par année en dessous de 21 ans. À partir de 30 ans et par tranche de 2 ans supplémentaires, il perd un point dans son total d'attribut.

Par tranche de 5 points de compétences perdue par l'âge, le personnage bénéficiera d'un bonus d'1 point de création. À l'inverse par tranche de 5 points de compétences gagnée par l'âge on retranchera 1 point de création. Toute tranche entamée retire un nouveau point de création.

Les points d'avantage ou de désavantage gagnés par l'âge doivent être dépensés et ne peuvent être compensés.

Exemple : *Lydia est âgée de 24 ans, elle aura donc 3 points de compétences en plus et 1 point de création en moins.*

CRÉATION TECHNIQUE

Attributs

Les attributs caractérisent les capacités physiques et mentales du personnage. Ils sont au nombre de neuf : puissance, endurance, rapidité, précision, charisme, intelligence, volonté, perception et instinct. Le joueur doit y répartir 31 points. Le maximum à la création est de 6 par attribut, sauf avantage spécial et le minimum de 1. Le maximum humainement atteignable par un personnage développé est de 8.

- La puissance est la force physique du personnage et représente l'intensité maximum qu'il peut atteindre dans un effort. Exemple : soulever un tronc d'arbre relève de la puissance.

- L'endurance est à la fois le souffle du personnage et sa capacité à encaisser les coups. Exemple : courir sur une longue distance relève de l'endurance.

- La rapidité désigne la qualité de ses réflexes. Exemple : rattraper un vase pendant sa chute relève de la rapidité.

- La précision représente sa capacité à faire des gestes précis, à être adroit. Exemple : un travail d'orfèvre relève de la précision.

- Le charisme désigne à la fois la beauté, le magnétisme et la force d'attraction du personnage. Exemple : séduire un jeune homme ou mener des soldats au combat relèvent du charisme.

³⁸ Un score pour chaque groupe de compétence.

³⁹ À déterminer avec le maître de jeu en fonction de l'activité du personnage.



ETHERNE

RÈGLES



- L'intelligence représente la capacité à analyser, à anticiper et à construire des structures mentales. Exemple : trouver la solution à une énigme ou inventer un concept relève de l'intelligence.

- La volonté représente la détermination et la pugnacité d'un personnage. Exemple : ne pas se laisser impressionner par l'ampleur d'une tâche relève de la volonté.

- La perception désigne la capacité à percevoir son environnement. Exemple : entendre des chuchotements ou identifier un parfum relèvent de la perception.

- L'instinct représente la capacité à comprendre et à réagir à quelque chose sans réfléchir auparavant. Exemple : adopter de manière inconsciente la bonne attitude vis-à-vis de quelqu'un ou réagir sans délai à un événement relèvent de l'instinct.

Compétences

A chaque profession correspond un profil. Il définit quelles sont les spécialités du personnage en répartissant ces points de compétences entre cinq groupes. Il s'agit de : filouterie, guerre, science et artisanat, société, voyage. Les compétences représentent les connaissances et les techniques acquises.

Le joueur n'a qu'à placer ses points dans les compétences qui lui sont proposées pour chaque groupe. Un point permet d'obtenir un niveau de compétence, deux pour deux points etc. Le maximum à la création est de 6 et le minimum de 0, sauf avantage spécial. Le personnage dispose aussi de compétences gratuites, selon sa profession. Il est libre de les augmenter s'il le désire, mais il ne peut les baisser.

Une fois tous les points attribués, calculez les totaux en additionnant l'attribut attachant au score de compétence.

Parfois la compétence fait appel à deux attributs. Faites alors la moyenne entre les deux, arrondie à l'inférieur, pour obtenir le score à utiliser.

Exemple : *Petrus souhaite avoir 1 en géographie et 3 en pugilat. Il dépense donc 1 point de compétence pour la géographie et 3 pour le pugilat.*

Points de création et avantages

Le joueur dispose de 2 points de création⁴⁰. Ils lui permettent d'acheter des avantages qui donnent des points d'attributs ou de compétences supplémentaires, des contacts en plus et de petits avantages matériels ou mystiques. Le coût des avantages est indiqué entre parenthèse.

Si le joueur désire obtenir plus de 2 points, il doit prendre des désavantages qui vont donner à son personnage des inconvénients en contrepartie,

comme des ennemis récurrents, une malédiction divine, un handicap physique etc. Chaque désavantage pris donne droit à de nouveaux points de création (indiqué entre parenthèse).

Les avantages ou désavantages ainsi achetés ne peuvent être pris qu'une fois, sauf mention spéciale. En voici la liste :

Avantages :

- **Ami indéfectible (-1)** : le personnage peut inscrire un ami supplémentaire dans sa liste de contacts.

- **Attribut remarquable (-1)** : le personnage peut rajouter 1 point dans un de ses attributs, sans toutefois dépasser 6.

- **Attaquant émérite (-1)** : le personnage est particulièrement doué en combat pour toucher son adversaire. Il a un bonus de +1 à ses jets de compétence d'armes pour attaquer.

- **Camarades d'enfance (-1)** : le personnage peut inscrire trois compagnons supplémentaires dans sa liste de contacts. Cet avantage peut être pris plusieurs fois.

- **Charme fou (-1)** : le personnage est très séduisant. Sauf pour les relations d'amitié, ajouter +2 à ses jets de charme quand il tente de séduire quelqu'un.

- **Contacts (-1)** : le personnage connaît pas mal de monde. Il peut se rajouter six connaissances dans sa liste de contacts. Cet avantage peut être pris plusieurs fois.

- **Défenseur acharné (-1)** : le personnage est un combattant plus à l'aise dans la défense que dans l'attaque. Il a un bonus de +1 à ses jets de compétence d'arme en parade et en esquive.

- **Domaine (-1)** : le personnage a une possession personnelle confortable. Il peut s'agir d'une petite villa, d'un navire, d'une tour un peu fortifiée etc.

- **Doué (-1)** : le personnage peut rajouter 2 points dans une compétence, sans toutefois dépasser 6.

- **Education (-1)** : le personnage a suivi des cours particuliers pour se tenir en société. Il gagne 2 points de compétence dans le groupe Société.

- **Esprit fort (-1)** : rajouter 1 point en Raison (uniquement pour les précepteurs).

- **Esprit protecteur (-1)** : rajouter 1 point en Fortune.

- **Forte tête (-1)** : le personnage n'aime pas recevoir des ordres. Il a toujours un bonus de +3 en volonté pour résister à un jet de commandement.

- **Frondeur (-1)** : le personnage a appris dès sa jeunesse à se servir d'une fronde. Il peut donc acquérir la compétence d'armes tir à la fronde avec ses points de Guerre.

- **Inspiré (-1)** : quand il parle, le personnage arrive souvent à trouver les mots justes. Il gagne 3 points en éloquence, sans toutefois pouvoir dépasser 8.

⁴⁰ Toujours pour un âge de 21 ans, sinon voir plus haut à «Age»





ETHERNE

RÈGLES



- **Mort héroïque (-1)** : le personnage peut, à un moment décidé par le joueur, tenter une action particulièrement héroïque, demandant un effort surhumain. Son nombre de points de Fortune est augmenté de 10 points ou doublé, selon le plus avantageux. A la fin de la scène (un combat, une épreuve...), terrassé par l'effort ou tué par un dernier coup, le personnage meurt automatiquement et de manière irrémédiable.

- **Mystique (-1)** : rajouter 1 point en Foi (uniquement pour les initié).

- **Reconnu (-1)** : rajouter 5 points en renom.

- **Riche (-1)** : le personnage augmente d'un rang son niveau de vie et de 50 as la valeur de ses possessions de départ. S'il dispose déjà du maximum, la valeur de ses possessions est multipliée par deux.

- **Société secrète (-1) (pour Latins uniquement)** : le personnage appartient à une société secrète, qui accroît son influence mais lui donne aussi un certain nombre de responsabilités, comme des missions et une certaine discipline. Le personnage gagne deux points de renom et deux compagnons, membres de la secte.

- **Technique de gladiateur (-1)** : le personnage a été ou a suivi l'enseignement d'un gladiateur. C'est un combattant qui s'est spécialisé dans une technique. Il peut dépasser 6 dans une compétence de combat pour un maximum de 8.

- **Célèbre (-2)** : le personnage est déjà connu pour une raison à déterminer. Il gagne 10 points de renom et un d'Influence.

- **Précepteur (-2)** : le personnage prône le triomphe de la Raison. Son score de Raison est de 4. Il utilise le profil précepteur.

- **Résistance à la douleur (-2)** : le personnage subit un point de malus en moins pour chacune de ses blessures.

- **Seconde vie (-2)** : le personnage a suivi une autre profession auparavant. Il a 5 points à placer dans un groupe de compétences où il a moins de 6 points dans son profil.

- **Suivant (-1, -2)** : le personnage a à son service une personne fidèle. A (-1), il peut s'agir d'un domestique ou d'un admirateur plutôt « normal » et à (-2) d'une personne compétente dans son domaine de spécialité, comme un garde du corps, une maîtresse, un secrétaire comptable, une artiste...

- **Attribut héroïque (-3)** : rajouter deux points à un attribut. Il peut ainsi dépasser 6.

- **Initié (-3)** : le personnage suit la voie mystique d'un dieu. Il gagne un point en Foi et doit avoir au minimum 4 dans cette caractéristique. Il gagne aussi deux points dans la compétence « Mysticisme » Voir le chapitre « Mysticisme et Raison ».

- **Maître célèbre (-3)** : le personnage a suivi les enseignements d'un maître célèbre. Il peut rajouter +2 dans une compétence, qui peut dépasser 6 et il gagne 5 points en renom.

- **Rameur de quatrième rang (-3)** : le personnage a été rameur dans une galère. Il s'est particulièrement musclé à cette occasion. Il gagne 1 point en puissance et un point en endurance.

- **Soldat d'élite (-3)** : le personnage a fait partie d'une unité prestigieuse, comme la garde consulaire. Il a 4 points de compétence supplémentaire en Guerre et 5 points de renom supplémentaire.

Désavantages :

- **Animosité culturelle (+1)** : le personnage déteste ou méprise une culture, peut-être même la sienne. Quand il est confronté à des gens de cette origine, il fait tous ses jets de société à -3.

- **Dette (+1)** : le personnage a contracté une importante dette envers une personne ou un groupe important, comme un sénateur ou une famille de criminels. Il doit s'en acquitter par une forte somme (d'environ 500 as) ou en accomplissant des services. Dans le cas contraire, il devra s'attendre à gagner de nouveaux ennemis et de nouveaux problèmes.

- **Enfant de Vénus (+1)** : le personnage se laisse facilement séduire. A chaque fois qu'il rate son jet de volonté contre une tentative de charme, son attitude change de deux crans au lieu de changer d'un seul.

- **Ennemi tenace (+1)** : le personnage a un ennemi supplémentaire. Il s'agit de quelqu'un qui lui veut vraiment du mal et qui doit être susceptible d'intervenir de manière néfaste dans une partie.

- **Esclave (+1)** : le personnage est un esclave, au service d'un PJ ou d'un personnage non joueur (PNJ). Il ne peut espérer obtenir sa liberté dans un bref délai et ne la souhaite peut-être pas.

- **Folie (+1)** : le personnage est atteint d'une folie. Il est peut-être psychopathe, schizophrène, paranoïaque, mégalomane...

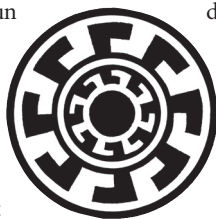
- **Mauvaise réputation (+1)** : le personnage a mauvaise réputation. Le personnage perd 5 points de renom. Il peut avoir un score négatif, qu'il devra rattraper avant d'effectuer une progression normale.

- **Pauvre (+1)** : le personnage commence avec seulement 30 as de possession, quelle que soit son origine et dispose du niveau de vie « Pauvre ».

- **Peur (+1)** : le personnage a peur d'une chose particulière. Ce peut-être de la mort, d'un dieu, d'un peuple, d'un élément naturel, comme la mer ou la montagne, d'une espèce animale etc. En présence de cet élément, le personnage subit un malus de 2 points à tous ses jets.

- **Poisse (+1)** : le personnage fait un échec critique en dé de tension sur un résultat de 1 à 6.

- **Sale gueule (+1)** : le visage du personnage a quelque chose qui éveille le soupçon dans le crâne épais des sebaciaria. Il est souvent interpellé par des patrouilles et tout le monde vient lui proposer des substances illicites dans la rue.





ETHERNE

RÈGLES



- **Seul (+1)** : le personnage commence sans aucun contact, pour une raison qui reste à expliquer (personnage solitaire, survivant etc.).

- **Esclave en fuite (+2)** : le personnage est un esclave en fuite. Il a sur lui une marque au fer rouge qui l'identifie comme tel. Si elle est découverte, elle attirera sur lui l'attention des autorités.

- **Malédiction de Vénus (+2)** : le personnage doit être maudit par Vénus. Il n'attire que les personnes qu'il n'aime pas et les gens qu'ils trouvent séduisant(e)s le fuient.

- **Malédiction d'Hermès (+2)** : le personnage aimerait bien s'installer quelque part mais il semble qu'Hermès veuille le garder sur les routes. Il n'arrive pas à garder un domicile et est toujours poussé à se déplacer, que sa maison brûle ou qu'il soit poursuivi.

- **Malédiction de Neptune (+2)** : le personnage a une profonde incompatibilité avec l'élément marin. Une fois sur deux, les navires dans lesquels il monte coulent. La mer se déchaîne quand il se rapproche des digues etc.

- **Malédiction de Bellone (+2)** : le personnage s'est attiré l'ire de la déesse de la guerre. Sur un jet critique en combat, il fait systématiquement un échec critique.

- **Malédiction d'Euphébius (+2)** : le personnage est en mauvais terme avec Euphébius ou du moins le croit-il. Toujours est-il qu'il perd très régulièrement des objets, même quand il y prête attention. Ne lui confiez jamais rien !

- **Paria (+2)** : pour une raison à déterminer, le personnage est mis au ban de la société des hommes. Il commence au rang 0. Il peut venir d'un milieu particulièrement défavorisé, excentré ou avoir été exilé.

- **Recherché (+2)** : Une faction importante recherche le personnage. Il peut s'agir d'une très puissante famille sénatoriale ou d'une grande Nation par exemple. Plusieurs personnes ont suffisamment d'informations sur lui pour le traquer et tenter de le tuer.

- **Handicapé (+3)** : Unijambiste : le personnage perd deux points en rapidité et son score de mouvement est divisé par deux. Son score de rapidité ne pourra jamais dépasser 3.

- **Manchot** : le personnage perd un point en rapidité et en puissance. Il ne peut porter d'armes à deux mains. Tous ces jets de pugilat se font avec un malus de -2.

- **Borgne** : Le personnage perd deux points en perception et 1 point en initiative. Son score de perception ne pourra jamais dépasser 4.

- **Malédiction des hommes (+3)** : la famille du personnage ou le personnage lui-même se sont rendus coupables d'actes ignobles, véritables insultes à l'existence du monde et des

hommes. Plus personne ne souhaite avoir le moindre rapport avec lui. En conséquence, il lui est impossible de disposer de potestas. Cette malédiction augmente son renom de 10 points et son influence de 1.

Mysticisme, points de Fortune et Ascension

Foi : en quoi croit le personnage ? Pense-t-il que les dieux existent et sont actifs ? Qu'ils sont retirés du monde ? Qu'ils n'existent tout simplement pas ? Les croyances de votre personnage vont déterminer la voie qu'il suit, celle de la Raison ou du Mystère. La plus grande partie des gens croit encore aux dieux, mais votre personnage peut déjà être imprégné de la logique artésienne à la création ou être sceptique de nature. Choisissez vous-même votre allégeance et sa force, en la notant de 1 à 3. Il n'est possible de choisir librement son score que dans cette limite. Tout point de Foi au-delà de 3 doit être acheté avec les avantages appropriés (« Précepteur » et « Esprit fort » pour la Raison ; « Initié » et « Mystique » pour les Mystères).

Les scores supérieurs à 3 sont ici indiqués pour ceux qui créeraient des initiés ou des précepteurs. Le score de 0 en Foi n'est accessible qu'avec les aléas des parties et reste attaché à une des deux tendances : la neutralité pure n'existe pas⁴¹.

Mystère :

1 : le personnage a la foi quand il passe une épreuve difficile et maudit les dieux le reste du temps.

2 : le personnage a quelques habitudes mystiques et un certain respect des choses sacrées.

3 : il respecte plusieurs codes religieux et a une attitude respectueuse envers les initiés et les prêtres. Régulièrement le personnage adresse des prières et des sacrifices aux dieux.

4 : le personnage est dévot envers les dieux. Il ne manque pas de leur rendre hommage à chaque bienfait et tient pour acquis l'omnipotence divine sur le monde.

5 : chaque fait, chaque mouvement du monde est un signe divin pour le personnage. La présence des dieux est physique pour lui et il a une conviction solide basée sur des sentiments simples ou au contraire des rhétoriques bien huilées.

Raison

1 : le personnage ne croit pas vraiment aux dieux, même s'il a hérité de quelques traditions religieuses qu'il peut répéter machinalement.

2 : le personnage doute de l'efficacité des rituels et prend plaisir à discuter avec les initiés du résultat des rituels.

⁴¹ Pour plus de détails, voyez le chapitre « Mysticisme et Raison ».





ETHERNE

RÈGLES



3 : toute forme de spiritualité est assimilée par le personnage a une forme de naïveté. Il cherche une explication logique à la plupart des choses.

4 : la logique est le mode de réflexion par défaut du personnage. Même dans les moments les plus difficiles, il ne lui viendra pas à l'esprit d'en appeler aux dieux.

5 : l'expérience, l'instruction ou un sévère traumatisme ont transformé l'esprit du personnage en une forteresse de négation et de logique. Il est prompt à trouver une explication à tout et pour tous et quant il n'y arrive pas, son esprit se braque sur cette question jusqu'à ce qu'il l'ait résolu. Il lui est évident que les mystiques sont soit des incultes naïfs, soit des charlatans.

Seuls les initiés et les précepteurs commencent avec un score de 4 ou plus en faveur de leur « vérité » spirituelle.

Points de Fortune : le score de Fortune représente ces moments de grâce où les divinités elles-mêmes semblent venir en aide aux héros. Pour un précepteur, ces mêmes instants seront ceux où la force et l'inventivité des hommes s'épanouissent pleinement. Chacun de ces points peut être dépensé pour relancer un jet ou pour augmenter son résultat, comme expliqué dans la section « Principes de fonctionnement » des règles du jeu. Le total de points de Fortune d'un personnage débutant est de 1. Seuls les personnages non joueurs importants ou particuliers disposent de points de Fortune.

Ascension : il s'agit de la reconnaissance et de l'influence du personnage dans la société. Elle s'exprime à travers les scores d'Influence et de Renom. A la fin de la plupart des scénarios, les personnages devraient gagner des points de Renom, qui leur permettent d'acheter des pouvoirs appelés Potestas et d'augmenter leur score d'Influence. Celui-ci est utilisé pour certains jets où l'on doit prendre en compte la célébrité du personnage.

Tous les personnages, sauf désavantage spécial, commencent avec une base de 1 point d'Influence et un Potestas de rang 1 (voir chapitre V).

Dernières touches

Il reste au joueur à traiter quelques points.

Le calcul des **seuils de vie** permet de connaître la résistance de votre personnage. Les scores de chaque palier sont calculés ainsi :

Blessure mortelle : end + vol + 15

Blessure critique : end + vol + 10

Blessure grave : end + vol + 5

Blessure légère : end + vol

Le personnage a deux **scores de mouvement**. Le mouvement prudent est égal à sa puissance x 2. C'est la distance en mètre qu'il peut parcourir gratuitement dans un tour. Le mouvement normal est égal à sa puissance x 4, mais ne peut se faire qu'en dépensant des points d'initiative. Reportez-vous au chapitre combat pour plus de détails.

L'équipement du personnage doit être composé avec le capital de base en se reportant aux annexes sur l'équipement, dans la quatrième partie. Le niveau de vie, défini par le cursus, est illustré dans l'annexe I de la même partie.

Le personnage dispose également de quatre **contacts**, plus éventuellement ceux donnés par des potestas ou des avantages. Un est un ami, une personne prête à vraiment l'aider en cas de coup dur. Deux autres sont des compagnons, des gens favorables au personnage, mais pas tout à fait dignes de confiance. Le dernier est une connaissance, une personne qu'on ne connaît pas très bien mais qui peut « servir ». Le joueur et le maître doivent déterminer qui sont ces personnes et où elles résident. Durant le jeu, elles donneront plus de relief au monde et pourront être utiles aux joueurs lorsqu'ils chercheront des éléments ou des personnes qui n'appartiennent pas à leur domaine. Par exemple, un contact chez les sebiaciaras pourra rapporter les dernières rumeurs, des amis pourront cacher le personnage s'il est poursuivi etc. La relation est à double sens : au personnage de rendre service à ces contacts quand ils en ont besoin.

Tous les contacts ne sont pas obligatoirement à déterminer au moment de la création du personnage. Le joueur peut laisser cette liste ouverte, et, à l'occasion d'une rencontre, décider avec l'accord du MJ d'inscrire un nouveau personnage dans sa liste de contact.

Il ne reste plus qu'à faire les finitions. Le joueur reprend tous les éléments qu'il a posés sur le papier et revient sur tous les points de son personnage qu'il n'aurait pas faits : son apparence, son histoire, sa façon de vivre, ses croyances etc.





ETHERNE

RÈGLES



Les compétences sont réparties en cinq groupes thématiques : filouterie, guerre, science et artisanat, société, voyage.

Lors de la création du personnage et en fonction de sa profession, chaque joueur doit répartir ses points entre ses compétences.

Un niveau moyen est de 3. Un bon niveau est de 6, un niveau excellent de 8, une maîtrise totale de 10. Seuls quelques très rares spécialistes ont des niveaux encore supérieurs.

Néanmoins, même un personnage qui n'a pas dépensé un point dans certaines compétences, peut tenter de s'en servir. Il subira en revanche un malus de deux points. On nomme ces compétences « compétences naturelles » (marqué **[nat.]**). Si quelqu'un n'a jamais tenté de négocier quelque chose, il peut tout de même essayer un jour ! De la même manière, tout le monde acquiert un peu de culture générale et peut avoir entendu de vieilles histoires. Il est en revanche impossible à un personnage de tenter une action dans une compétence non naturelle, dite « acquise » (marqué **[acq.]**). Quand on ne sait pas lire, on ne sait pas lire...

La mention « **Attribut attendant** » indique avec quel attribut le score total est calculé.

La mention « **Éléments nécessaires** » qui accompagne les descriptions de compétences indique de quels outils doit être muni le personnage pour pouvoir exercer son talent. Si de tels éléments ne sont pas disponibles le maître de jeu décidera si l'action est tout de même possible et si elle doit subir un malus. Tous les jets de compétences sont des jets sans limite.

FILOUTERIE

Le groupe « Filouterie » comprend toutes les compétences utilisées par les malfrats et les plus débrouillards. Ce sont celles qui touchent à l'illégalité et au monde des ombres.

Contrefaçon [acq.]

Attribut (s) attendant : précision.

Éléments nécessaires : plumes, encres, papyrus, cire, tampons, originaux.

La compétence *contrefaçon* permet de créer des faux documents à l'allure officielle, d'imiter des signatures ou des sceaux etc. Une telle pratique est bien souvent condamnée par la peine de mort. Il y a un seuil de difficulté à dépasser pour chaque copie. Exemple : un sceau du prêteur urbain sera de difficulté 13 à imiter. Une signature sera de difficulté 11. La réussite du falsificateur (le résultat de son jet de compétence) sera la difficulté de la personne examinant l'objet de la contrefaçon avec son score d'observation. Une falsification prend de deux heures à plusieurs jours pour être faite.

Exemples : Dans le premier cas, le personnage s'entraîne à imiter le tampon très simple d'un *sebaciaría*, qu'il taille dans du liège. Dans le second cas, il met deux jours avant de saisir toutes les subtilités d'un sceau sassanide extrêmement compliqué avant de s'exercer longuement à faire une reproduction de bon niveau.





ETHERNE

RÈGLES



Crocheter [nat.]

Attribut (s) attendant : précision.

Éléments nécessaires : outils de crocheting.

La compétence *crocheter* permet d'ouvrir et de fermer des serrures et des systèmes mécaniques, sans leur clé, bien sûr...C'est un jet en opposition avec la résistance de la serrure. Chaque tentative prend un tour entier.

Déguisement [nat.]

Attribut (s) attendant : moyenne intelligence/perception.

Éléments nécessaires : vêtements, maquillage.

La compétence *déguisement* permet de prendre une apparence différente, surtout pour éviter de se faire reconnaître ou pour brouiller les pistes.

Le personnage qui effectue le déguisement doit choisir s'il souhaite se déguiser pour ressembler à quelqu'un ou pour éviter d'être reconnu puis fait son jet sans l'opposer à une difficulté.

Le MJ doit noter le résultat du jet de déguisement et donner une appréciation générale de la réussite au joueur. Si ce dernier souhaite que son personnage ressemble à quelqu'un, le MJ comparera le résultat du jet aux seuils de difficultés suivants pour savoir si les gens sont abusés :

- Si la victime ne connaît la personne visée que par description ou l'a juste entrevue, la difficulté est de **10**.
- Si la victime a croisé de temps en temps la personne imitée, la difficulté est de **12**.
- Si la victime connaît la personne imitée, la difficulté est de **18**.
- Si la victime connaît bien la personne imitée, la difficulté est de **30**.

Si le joueur souhaite éviter d'être reconnu, le MJ comparera le résultat de son jet aux difficultés précédentes, en remplaçant la « personne imitée » par le PJ lui-même.

Se déguiser prend environ une heure. Le déguisement doit être entretenu et refait toutes les vingt quatre heures.

Détrousser [nat.]

Attribut (s) attendant : moyenne précision/instinct.

Éléments nécessaires : éventuellement une lame quelconque, ciseaux ou dague (+1 au jet).

La compétence *Détrousser* permet de s'emparer discrètement d'un objet porté sur une personne. Il faut être au contact de celle-ci. Le jet doit se faire en opposition avec la compétence observation de la victime. Si le détrousseur fait un jet supérieur, son vol est passé inaperçu. Sinon son action est découverte avant qu'elle ait pu réussir.

Discrétion [nat.]

Attribut (s) attendant : instinct.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *discrétion* permet de passer inaperçu, de marcher silencieusement, de se fondre dans la masse etc. Il faut tout de même qu'il y ait des ombres, de la foule, des murs etc. pour pouvoir dissimuler en partie le personnage. Le score du jet est la difficulté de l'observateur. Le maître de jeu modifie ce dernier jet en fonction des conditions, avec les mêmes modificateurs que la table *Difficultés de tir*.

Feinte [acq.]

Attribut (s) attendant : intelligence.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Feinte* permet d'utiliser en combat une botte secrète, longue à préparer mais dévastatrice. L'attaquant effectue son jet de feinte comme une attaque et le défenseur peut tenter de se défendre comme d'habitude. Si la feinte passe, aucun dégât n'est fait mais conservez sa marge de réussite pour l'additionner au prochain jet d'attaque de celui qui a effectué la feinte. Ce bonus simule la surprise de l'adversaire devant un coup particulièrement inattendu⁴².

Le score de la compétence feinte est réduit en combat d'un point par niveau de feinte de l'adversaire.

Jeu [nat.]

Attribut (s) attendant : moyenne rapidité/intelligence.

Éléments nécessaires : éventuellement osselets ou dés pipés (+ 1 au jet).

La compétence *Jeu* permet de connaître le plus grand nombre de jeux possible et comment y jouer et y tricher. La personne qui réalise le plus haut score de jeu, dans une partie, remporte la mise. Ce score est aussi la difficulté à atteindre avec la compétence observation pour une personne qui chercherait à savoir si on triche.

GUERRE

Le groupe « Guerre » comprend toutes les compétences étant bien connues des guerriers, qu'il s'agisse de gestes ou de connaissances.

Athlétisme [nat.]

Attribut (s) attendant : moyenne puissance/endurance.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *athlétisme* désigne des techniques sportives qui permettent d'améliorer ses performances. Un personnage qui dispose de cette compétence

⁴² Techniquement il est ainsi préférable d'additionner deux marges de réussite pour franchir un seuil de blessure plus grave sinon inaccessible : mieux vaut un coup à 12 de dégât que deux à 6, qui ne feraient que des blessures légères ou ne passeraient pas une armure.





ETHERNE

RÈGLES



peut toujours choisir de remplacer un jet d'attribut d'endurance ou de puissance par un jet d'athlétisme. Il peut ainsi s'agir de sauter un précipice, soulever un poids très important, piquer un sprint etc.

Dans ce dernier cas, la distance que l'athlète veut ajouter à son déplacement multipliée par deux est le seuil de difficulté à obtenir.

Compétence d'arme [nat.]

Attribut (s) attendant : précision en attaque, rapidité en parade, puissance en pugilat.

Éléments nécessaires : votre arme.

Une compétence d'arme permet à un personnage de savoir se servir d'une arme en par-

ticulier pour attaquer et pour parer. De plus, le personnage sait également se servir de toutes les autres armes appartenant à la même catégorie avec un malus de -1.

Les catégories d'**armes de mêlée** sont les suivantes :

- 1/ Arme à deux mains (épée et hache)
- 2/ Arme d'hast
- 3/ Arme à une main
- 4/ Arme de contact
- 5/ Poing nu (pugilat)
- 6/ Bouclier

Un personnage avec « attaque au glaive niveau 4 » pourra donc attaquer avec toute autre arme à une main au niveau 3.





ETHERNE

RÈGLES



Les catégories d'armes de tir sont les suivantes :

- 1/ Fronde
- 2/ Arcs
- 3/ Armes de jet (pilum, sagaie...)
- 4/ Machines de siège

Un personnage ne peut acquérir la compétence attaque à la fronde que s'il a choisi l'avantage « Frondeur ».

Esquive [nat.]

Attribut (s) attendant : rapidité.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Esquive* permet de réaliser une esquive complète. Elle peut permettre d'éviter une attaque quelle que soit sa nature, mais toujours avec un malus de -2. Ce modificateur simule la plus grande difficulté de bouger tout son corps pour éviter un coup plutôt que de le parer simplement avec son arme. Voir chapitre Combat.

Manœuvre [acq.]

Attribut (s) attendant : moyenne instinct/volonté.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Manœuvre* sert aux soldats entraînés à combattre lors de grandes batailles, tout en restant en formation. Par extension, cette compétence permet de comprendre le jargon militaire utilisé pendant les combats et permet d'ordonner une manœuvre à une unité, comme l'utilisation en groupe d'armes d'hast (voir chapitre Combat). La difficulté de l'opération est fixée par le maître de jeu.

Premiers soins [acq.]

Attribut (s) attendant : instinct.

Éléments nécessaires : lames (une dague peut faire l'affaire) et « pansements ».

La compétence *Premiers soins* représente les quelques connaissances médicales qu'ont pu acquérir des hommes sur le terrain afin de sauver leurs camarades de combat. Elle permet de sortir un personnage de l'inconscience, de stopper une hémorragie ou de guérir des blessures légères. Voir le chapitre Guérison.

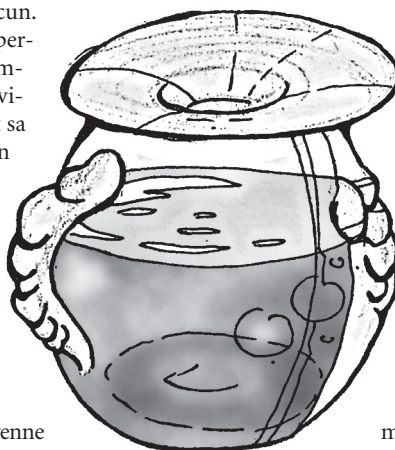
Stratégie [acq.]

Attribut (s) attendant : intelligence.

Éléments nécessaires : éventuellement une carte des environs (+1).

La compétence *Stratégie* permet de diriger efficacement une bataille d'envergure en anticipant les mouvements de l'adversaire et en exploitant ses faiblesses. Dans l'absolu, sur un terrain plat, avec le même nombre d'hommes de part et d'autre, le vainqueur de la bataille sera celui qui fera le

meilleur score de stratégie, ou qui remportera un duel de compétence, au choix du MJ. Mais la qualité des combattants, leur nombre, leur moral et le terrain sont toujours différents. Le maître de jeu est libre de fixer ces propres modificateurs. A titre indicatif, un combat dans des conditions plutôt favorable (relief avantageux, troupes avec un bon moral etc.) devrait amener un bonus de +2 pour son bénéficiaire. Un combat dans des conditions très défavorable (coincé dans un ravin, avec des hommes en train de s'enfuir) devrait être sanctionné par un malus de -7 ou plus.



SCIENCE ET ARTISANAT

Le groupe « science et artisanat » comprend toutes les connaissances nécessaires aux différents corps de métiers et aux artistes pour exercer leurs métiers.

Alchimie [acq.]

Attribut(s) attendant : moyenne intelligence/précision.

Éléments nécessaires : ingrédients et composants divers, cornues et alambics. Eventuellement un laboratoire (+1 à +4).

La compétence *Alchimie* permet essentiellement de fabriquer des drogues et des poisons, de les reconnaître et de les comprendre. Il existe sept types de drogues différentes qu'il est possible de fabriquer : philtre d'amour, potion létale, somnifère, aphrodisiaque, dopant, coagulant et hallucinogène.

La fabrication et l'utilisation de ces produits répondent à des règles plus complexes que les autres compétences.

Quand un personnage veut fabriquer une potion, il doit d'abord choisir un effet parmi les sept proposés, puis se procurer les ingrédients nécessaires. Il faut ensuite déterminer l'Intensité. Plus elle sera élevée, plus la potion sera redoutable, mais plus elle sera difficile à fabriquer. Pour obtenir le seuil de difficulté à dépasser, il faut additionner l'Intensité à la difficulté propre à chaque type de potion : philtre d'amour, 13 ; aphrodisiaque, 10 ; coagulant, 8 ; dopant, 10 ; hallucinogène, 10 ; létale, 10 ; somnifère, 9.

Enfin, l'Efficacité de la potion sera calculée de la manière suivante :

marge de réussite + (intensité choisie x 3)

En situation de combat, une drogue met toujours deux tours avant d'agir. Un échec critique





ETHERNE

RÈGLES



lors de la préparation peut en inverser les effets. Une personne qui résiste à une potion ou à une drogue peut être prise de vomissements.

Amour (philtre) : cette très fameuse formule, qui utilise des ingrédients rares, permet de charmer plus aisément une personne. L'Intensité choisie représente le bonus accordé au jet de charme de la première personne que croise celle ou celui qui a ingurgité la potion. L'Efficacité est la durée en heure de la potion, pendant lequel le bonus est accordé.

Aphrodisiaque : l'Intensité détermine les résultats de la potion. Voir le tableau *Aphrodisiaque*.

Coagulant : l'Intensité est le bonus au jet de médecine pour soigner une blessure sanglante.

Dopant : les potions dopantes permettent d'augmenter temporairement un attribut. On calcule la valeur du bonus de la manière suivante : (Intensité + marge de réussite)/2⁴³. L'Efficacité donne le nombre de tours d'effet de la potion.

Quand l'effet s'achève, le drogué doit faire un duel d'endurance contre l'Efficacité. S'il échoue, il encaisse des dégâts égaux à l'Intensité et toujours au minimum une blessure légère. Si le personnage prend plusieurs potions dopantes simultanément, il ne subira ses effets qu'à l'expiration de la dernière potion. Il additionnera pour son jet de résistance toutes les Efficacités des potions, et toutes les Intensités pour les dégâts.

Il n'est pas possible de cumuler les effets de plusieurs potions sur un seul attribut.

Hallucinogène : l'Intensité détermine les malus que subit la victime à tous ses jets. Elle est soumise à une distorsion plus ou moins violente de ses sens, à un ralentissement de ses capacités intellectuelles etc. La victime peut annuler les effets en tentant un jet de constitution contre l'Efficacité toutes les 15 minutes. Même en cas d'échec, les effets de la drogue diminuent alors naturellement d'un point.

Létale : la victime doit réussir un jet d'endurance contre l'Efficacité, pendant un nombre de tours égal à l'Intensité choisie. A chaque échec, elle subit des dégâts égaux à l'Efficacité et au minimum une blessure légère.

Somnifère : la victime doit réussir un duel d'endurance contre l'Efficacité pour résister au sommeil. L'Efficacité détermine également le nombre de minutes de sommeil profond. Après la victime peut tenter de se réveiller toutes les cinq minutes en réussissant un jet d'endurance contre une difficulté de 12. Un personnage ne s'endort pas en situation de combat.

Parfum : la compétence alchimie peut également servir à fabriquer des produits moins nocifs, comme des parfums. La difficulté moyenne pour réussir à fabriquer des arômes est de 13.

Durée : la fabrication d'une dose de potion prend douze heures continues.

⁴³ Avec un résultat minimum de 1

APHRODISIAQUE

Intensité	Description
1 à 3	La potion supprime les problèmes de virilité des hommes pour une heure.
4 à 6	Le désir de copuler se fait pressant, en plus de l'effet précédent.
7 à 9	URRRR !! La victime est pris d'un désir fou. Durant les deux heures après l'ingestion, elle ne pense qu'à forniquer. Il lui fait réussir un jet de volonté contre l'Efficacité de la potion pour résister à son envie. Sans quoi elle attrape la première chose vivante qui passe. Chaque « tentation » supplémentaire peut provoquer un nouveau jet de contrôle.
10	« Lâches moi !!! ». Même effet que précédemment, mais le jet se fait toutes les heures, pendant un nombre d'heures égales à la moitié de l'Intensité.

Art [acq.]

Attribut(s) attendant : moyenne instinct/intelligence.

Éléments nécessaires : dépend de la forme d'art.

Un personnage qui a la compétence *Artisanat* peut choisir d'acquérir la compétence *Art*. Elle permet de n'être non plus un technicien, talentueux mais sans véritable âme, mais un artiste, exprimant à travers son travail des idées et des concepts forts en utilisant et inventant des objets, des spectacles originaux et signifiants.

Une danseuse avec artisanat : danse sait effectuer des mouvements compliqués, mais si elle a en plus la compétence *art*, elle sait inventer ses propres mouvements et interpréter avec grâce et expression ceux qu'on lui demande d'appliquer.

Un sculpteur avec la compétence artisanat : sculpture sait sculpter un chapiteau ou le membre d'une statue. Avec la compétence *art*, il saura leur donner un cachet particulier ou un message inattendu.

L'art qualifie donc le génie d'un artisan.

A chaque produit artisanal réussi, le personnage peut décider d'en faire une véritable œuvre. Dans le tableau *Œuvre d'art*, il choisit un seuil de difficulté adapté à ses ambitions, qui ne peut être supérieur à celui choisi pour la conception « artisanale ».





ETHERNE

RÈGLES



ŒUVRE D'ART

Génie de l'œuvre (niveau de qualité)	Difficulté
1- Œuvre correcte, elle a son caractère propre.	12
2- Des idées originales se dégagent de cette création qui attire l'œil de l'amateur d'art.	14
3- Véritable œuvre, incarnation de concepts forts et bien exprimés, elle mérite sa place dans la galerie d'un notable ou lors d'une soirée élégante.	16
4- Caractère, expression et création sont au rendez-vous. L'œuvre est remarquable et digne d'une grande école d'art. Les grands mécènes de la République sont intéressés.	18
5- Chef d'œuvre, la création peut-être le summum de la carrière de bien des artistes. Il s'en dégage une force importante, séduisante et quasi magnétique.	20
6- Le grand Phidias lui-même aurait-il pu faire mieux dans son domaine ? L'œuvre est un classique de la création, source de polémiques enflammées. Elle entre définitivement dans l'Histoire.	25

En cas d'échec, l'œuvre est ratée, mal conçue, mal équilibrée etc. Pour connaître son niveau de qualité effectif, on prend le résultat du jet et on regarde quel seuil il permet de franchir. Le seuil directement inférieur à celui-ci est la qualité réelle. Ce malus représente les risques que l'artiste a pris dans sa création et n'a pas su surmonter.

Exemple : Séaia choisit de créer une œuvre de difficulté 18. Mais son résultat est de 16, du troisième niveau de qualité. On prend le niveau immédiatement inférieur pour avoir la qualité réelle : l'œuvre est du deuxième niveau de qualité.

Artisanat [acq.]

Attribut(s) attendant : moyenne intelligence/précision

Éléments nécessaires : outils, matières premières.

L'Artisanat est la maîtrise d'une technique manuelle et/ou physique, qui demande entraînement, maîtrise de son corps et de son domaine. Les formes d'artisanat sont nombreuses. Un personnage qui a cette compétence doit choisir un champ d'application. Il peut s'agir de la forge, de la céramique, de la sculpture, de la cuisine, du jardinage, de la peinture, de la danse etc.

Quant un artisan souhaite fabriquer un objet ou produire un spectacle, il doit faire un jet d'artisanat contre une difficulté fixée par le maître de jeu. Le tableau *Artisanat* donne des ordres de grandeur de difficulté.

Dressage [acq.]

Attribut (s) attendant(s) : instinct

Éléments nécessaires : cordages, selles, fouets, mors...

La compétence *Dressage* permet de dompter une bête à priori domesticable (chevaux, ânes, ostraux, chiens) pour la rendre montable par l'homme ou à même de faire des tours. Le dresseur doit faire

ARTISANAT

Difficulté	Métallurgie	Sculpture	Peinture
9	Fer à cheval Cerclage de tonneau	Décors simples Chapiteaux doriques	Graphismes
13	Broche Pugio Torque simple	Portrait simple	Petite scène murale ou sur poterie, avec quelques personnages
16	Bijoux de qualité	Statue complète, aux poses riches	Scène complète, riche en événements et détails
18	Épée chevelue, colliers et broches finement décorés	Grande statue aux drapés complexes, à l'équilibre délicat	Grande composition murale, conception générale de la décoration d'une villa





ETHERNE

RÈGLES



DRESSAGE

Tours	Modif.
Chien	
Pister une odeur	+ 3
Attaquer	+ 2
Chercher un objet	+ 4
Cheval / âne / mulet	
Se laisser monter	+ 3
Se faire siffler pour arriver	+ 5
Entraîner à supporter le tumulte du combat *	+ 5
Ostral	
Se laisser monter	+ 4
Crier à la commande	+ 4

* (+2 au jet d'équitation en combat)

un duel entre son jet de compétence contre un jet d'attribut esprit de l'animal. Chaque tour du duel prend un jour. En cas d'échec du dresseur, il faut tout reprendre à zéro. Dans le tableau *Dressage* vous trouverez une liste non exhaustive de tours qu'on peut apprendre à un animal. Le modificateur s'applique au résultat du jet d'esprit de l'animal.

Fermage [acq.]

Attribut(s) attendant : moyenne instinct/intelligence.

Éléments nécessaires : outils agricoles.

La compétence *Fermage* permet de qualifier la capacité du personnage à tenir une ferme, que ce soit pour l'élevage ou l'agriculture. Un personnage avec un bon score de fermage sait à quelle période de l'année planter quelle plante, comment s'occuper des animaux etc. Par extension il s'agit aussi de la connaissance des animaux domestiques et des plantes cultivables.

Médecine [acq.]

Attribut(s) attendant : moyenne volonté/instinct.

Éléments nécessaires : jeu d'outils médicaux, pansements et plantes médicinales.

La compétence *Médecine* permet de guérir les personnages, d'identifier les maladies et les maux du corps en général. Se reporter au chapitre Guérison.

Science [acq.]

Attribut(s) attendant : intelligence.

Éléments nécessaires : selon la science : papyrus, plumes et encres, outils de calculs ou d'astronomie etc.

La compétence *Science* fonctionne comme celle d'art et d'artisanat. Le personnage doit choisir une forme d'application de sa compétence : ce peut être astronomie, architecture, mathématiques, psychologie... L'alchimie est une forme de science, mais son fonctionnement compliqué rend nécessaire qu'un paragraphe spécial lui soit réservé. La psychologie peut permettre de guérir les troubles mentaux.

SOCIÉTÉ

Le groupe société regroupe toutes les compétences qui permettent à un personnage de briller dans la société civile, que ce soit par son charisme ou sa connaissance des mécanismes complexes du monde latin.

Charme [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : charisme.

Éléments nécessaires : aucun. Eventuellement, une bonne présentation, une connaissance préalable de la cible (+1).

La compétence *Charme* permet de séduire une personne afin d'en faire son partenaire ou d'obtenir l'amitié de quelqu'un. Un personnage doit réussir un duel de charme contre la volonté de sa victime pour arriver à la rendre plus favorable d'un cran. Considérez qu'il en existe 5 : séduit(e)/confiant(e), attiré(e)/amical(e), neutre, suspicieux (ce), hostile. Le cran de départ est déterminé par le maître, selon le contexte : exemple, un garde est souvent suspicieux. Un laps de temps minimum de 10 minutes est requis. Il n'est pas possible de refaire un autre jet avant vingt-quatre heures. Il est par contre possible de considérer que certaines personnes sont plus faciles à séduire que d'autres. Elles gagneront deux crans de confiance à chaque fois qu'elles perdent un duel de charme (comme pour le désavantage « Enfant de Vénus »).

Commandement [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : charisme.

Éléments nécessaires : aucun. Eventuellement un signe de pouvoir légitime (gourdin de centurion, toge de Sénateur etc.) (+1).

La compétence *Commandement* permet de se faire obéir ou d'intimider des gens. Le personnage doit réussir un duel de commandement contre la volonté de la cible, comme pour un jet d'éloquence. Cette compétence est aussi utilisée dans l'utilisation en groupe d'armes d'Hast, voir le chapitre Combat, ou pour dans l'utilisation de certains potestas.

Commerce [acq.]

Attribut(s) attendant(s) : volonté.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Commerce* permet de connaître le prix, la fréquence, la provenance et l'utilité de tout produit qu'on peut trouver sur un marché





ETHERNE

RÈGLES



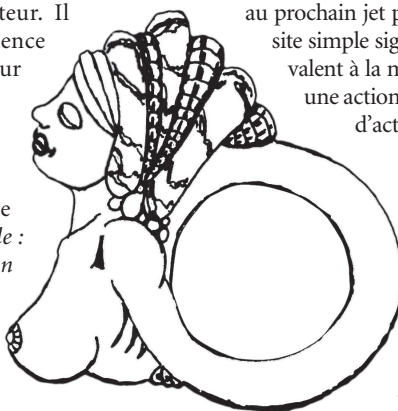
ou dans un commerce. Elle permet également de deviner quelles sont les opérations commerciales les plus rentables à effectuer et à anticiper les variations de valeur des marchandises.

Éloquence [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : charisme.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Éloquence* permet de s'exprimer avec aisance, de mentir avec vraisemblance ou de persuader un interlocuteur. Il faut réussir un duel d'éloquence contre la volonté de la cible pour parvenir à ses fins. Dans le cas d'un mensonge, plus la situation est improbable plus le jet est difficile. Le MJ doit alors imposer un malus ou interdire tout simplement le jet. *Exemple : les mains serrées sur le coup d'un homme mort, quelqu'un essaye de faire croire que ce n'est pas lui qui l'a tué à une patrouille de légionnaire. La difficulté de cet improbable jet sera de 25.*



Enseignement [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : volonté.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Enseignement* permet au personnage d'enseigner à un tiers une de ses compétences. La difficulté est égale au niveau à atteindre x3 – intelligence de la cible. Il est possible de faire un jet tous les (niveau à atteindre x4) jours. Il faut que pendant cette période l'élève et le maître ne fassent que s'entraîner. S'ils se livrent à une activité parallèle, le temps est multiplié par deux. S'ils ont une autre activité très prenante le temps est multiplié trois ou quatre fois. On ne peut gagner qu'un niveau à chaque fois.

Étiquette [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : intelligence.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Étiquette* désigne la connaissance des conventions sociales et des personnes importantes de la société. Un jet sous la compétence *étiquette* permet de connaître le protocole à suivre pour saluer un sénateur ou bien encore de reconnaître une personnalité lors d'une occasion.

Histoire [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : volonté.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Histoire* permet de connaître les faits du passé et les légendes. Un personnage avec la compétence *histoire* peut essayer de se rappeler des anecdotes historiques aussi bien sur les membres d'une famille sénatoriale que sur la nature des relations entre Latins et Chevelus, par exemple.

Intendance [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : intelligence.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Intendance* permet de gérer un domaine, une grande maison remplie de domestiques ou un atelier important. Le maître de jeu peut demander pour chaque ensemble à gérer un jet par an, plus un par situation exceptionnelle. Un échec critique signifie la fin de l'activité, un échec simple sa perte de vitesse (malus équivalent à la marge d'échec au prochain jet pour rétablir le niveau), une réussite simple signifie une croissance (bonus équivalent à la marge de réussite au prochain jet), une action critique annonce un doublement d'activité.

Lire et écrire [acq.]

Attribut(s) attendant(s) : volonté.

Éléments nécessaires : plumes, encres, parchemin ou papyrus.

La compétence *Lire et écrire* permet...de lire et d'écrire une langue. Un niveau 1 indique une connaissance des mots de base (manger, boire, vie, mort...), un niveau 2 une connaissance des bases grammaticales (premières phrases), un niveau 3 une pratique correcte mais rigide, les niveaux 4 et 5 une certaine aisance dans l'expression et la lecture, le niveau 6 une maîtrise des subtilités du langage, le niveau 7 un écrivain averti, très compétent et cultivé.

On notera que les Chevelus, plutôt portés vers l'oral que l'écrit, n'ont pas développé leur propre alphabet mais utilise ceux des Achéens et des Latins.

Loi [acq.]

Attribut(s) attendant(s) : volonté.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Loi* représente la connaissance des us et coutumes, règlements, lois et pratiques bureaucratique dans un pays choisi par le personnage. Un niveau 1 indique une connaissance correcte des droits des citoyens et du statut des esclaves par exemple, alors qu'un niveau 6 correspond à la maîtrise d'un avocat jouant de subtilités et faisant appel à d'obscures jurisprudences.

Si un personnage souhaite acquérir des connaissances sur les lois d'un pays supplémentaire, il est considéré comme ayant un niveau 0. Il n'aura en revanche qu'à payer un point d'expérience au lieu de deux pour monter au niveau 1.

Négociation [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : moyenne volonté/charisme.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Négociation* désigne tous les cas de tractations possibles entre des personnages, comme négocier le prix d'une marchandise





ou obtenir une alliance. Deux personnes qui négocient doivent résoudre leur action par un duel de négociation. Le jet est modifié par l'exigence du négociateur. S'il souhaite un traité équitable, ne mettez aucun modificateur. S'il souhaite un léger bénéfice, accordez un malus d'un point etc.

VOYAGE

Le groupe voyage comprend toutes les compétences dont peuvent spécifiquement avoir besoin des voyageurs, qu'il s'agisse de marins, de marchands, ou de mercenaires d'Herkato.

Connaissance du milieu [acq.]

Attribut(s) attendant(s) : instinct.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Connaissance* du milieu qualifie la capacité d'un individu à survivre dans un environnement donné. Elle lui permet de reconnaître plantes et animaux d'un milieu et de vivre par la chasse, la pêche et la cueillette. Un personnage choisit le milieu auquel s'applique sa connaissance parmi ceux-ci : mer, littoraux, forêt, désert, plaine, urbain. Il peut acquérir plusieurs fois la compétence pour connaître plusieurs milieux.

Équitation [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : instinct.

Éléments nécessaires : une selle et... une monture.

En l'absence de selle, appliquer un malus d'un point.

La compétence *Équitation* qualifie la capacité d'un personnage à monter un animal et à le faire obéir. Il peut s'agir d'un cheval, d'une mule, d'une ostrale ou même d'un béhémoth cartague etc. Chaque situation critique ou manœuvre difficile demande un jet d'équitation pour s'accomplir sans problème.

Évaluation [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : perception.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Évaluation* permet de connaître la valeur d'une marchandise, en l'examinant bien et sous toutes les coutures. C'est une compétence indispensable au marchand et bien utile au voleur ! Un jet contre une difficulté de 11 permet de connaître le prix pour un objet commun. Une difficulté de 13 permet de se faire une idée très précise. Pour un objet plus rare, augmentez la difficulté de 1 à 8 points.

Géographie [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : volonté.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Géographie* regroupe toutes les connaissances sur l'espace et les cultures étrangères au personnage. Elle lui permet de savoir quelles

sont les villes les plus importantes, ainsi que leurs particularités ou d'avoir entendu parler de royaumes lointains. La compétence *géographie* s'intéresse plus à l'actualité des cultures qu'à leur passé, contrairement à la compétence *histoire*.

Langue étrangère [acq.]

Attribut(s) attendant(s) : volonté.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *langue étrangère* permet de parler une langue étrangère à la culture du personnage. Les langues les plus parlées autour de la Mer Intérieure sont l'Achéen et le Cartague. Un niveau 1 indique une connaissance des mots de base (manger, boire, vie, mort...), un niveau 2 une connaissance des bases grammaticales (premières phrases construites), un niveau 3 une pratique correcte, les niveaux 4 et 5 désignent le niveau des natifs, le niveau 6 une maîtrise poussée des subtilités du langage. Un personnage parle gratuitement sa langue d'origine au niveau 4.

- **Achéen :** langue commune des habitants de l'Achée, comme les Irdiens ou les Artésiens.

- **Cartague :** langue parlée à Cartago et dans les nombreux comptoirs cartague.

- **Chevelu :** c'est la langue commune des fiers Chevelus. Elle a donné jour à de nombreuses langues locales.

- **Hashlak :** c'est la langue parlée par les habitants des Terres Froides. On raconte qu'elle se rapproche beaucoup du Pannonien.

- **Latin :** langue des habitants de la république d'Ethere.

- **Morts [langue des] :** c'est le langage qu'utilise le temple d'Hadès pour ses cérémonies religieuses, réservé à ses seuls initiés.

- **Ostasis :** c'est la langue mielleuse et quasi-oubliée qu'on parlerait dans le pays du Fleuve et à Natros.

- **Pannonien :** c'est la langue gutturale et sèche des habitants de Pannonie. Les légionnaires la comparent parfois aux cris des animaux.

- **Runes de route :** ce sont de petits signes qu'on retrouve gravés le long des routes. Leur sens est un secret du temple d'Hermès.

- **Sassanide :** c'est la langue commune à l'élite et aux marchands de l'empire sassanide.

Nager [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : endurance

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Nager* permet de faire la différence entre les personnes qui ont grandi au bord de l'eau et savent s'y mouvoir avec l'aisance, des gens qui ont grandi loin des côtes ou des grands fleuves et qui barbotent péniblement. La compétence *nager* est utilisée quand le personnage doit affronter, alors qu'il nage, une situation difficile ou pour accroître ses performances.





ETHERNE

RÈGLES



Dans le premier cas, le résultat doit dépasser le seuil de difficulté déterminé par le MJ. La marge d'échec correspond aux dégâts par noyade, une blessure légère étant le minimum.

Dans le second cas, le personnage détermine de combien de mètres il veut augmenter son déplacement par nage à ce tour. Ce chiffre multiplié par 5 est le seuil de difficulté à dépasser.

Navigation [acq.]

Attribut(s) attendant(s) : moyenne instinct/perception.

Éléments nécessaires : aucun. Eventuellement une carte marine (+1/4).

La compétence *Navigation* permet à un marin de conduire son embarcation et se repérer sur la mer et les eaux courantes. Un jet est nécessaire dans chaque situation critique, comme une tempête ou une manœuvre. Le navigateur doit également effectuer un jet par semaine de navigation, comme pour la compétence orientation.

Sur des eaux calmes, comme un marais ou le bras d'un fleuve, un personnage sans la compétence navigation peut « caboter » avec un jet d'instinct.

Observation [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : perception.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Observation* permet à un personnage de percevoir un détail, comme une troupe d'hommes dans le paysage, le visage de quelqu'un dans l'ombre, un indice dans une pièce etc. À titre d'exemple, apercevoir quelqu'un en terrain dégagé à 2km est une action difficile, comme remarquer une personne dans une foule très dense. Voir une silhouette à 10 mètres dans un bois peut être une action moyenne et remarquer qu'un objet tombe de la poche de la personne qui vous précède une action aisée.

Orientation [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : moyenne perception/instinct.

Éléments nécessaires : aucun. Eventuellement : une carte (+1/4).

La compétence *Orientation* permet de se diriger hors des routes et d'arriver ainsi à destination. Le personnage sait se repérer grâce à de multiples éléments, comme les étoiles ou la mousse sur les arbres et il a une bonne expérience des voyages et un bon sens de l'orientation. Il doit faire un jet toutes les semaines de voyage, contre une difficulté fixée

par le maître en fonction de l'environnement et des renseignements du personnage. La marge d'échec des jets ratés est égale au nombre de jours de retard. En cas d'échec critique, le personnage s'est égaré de manière sérieuse (« Hé bien, Caius, je ne savais pas que les Chevelus avaient les yeux bridés ! »).

Pister [nat.]

Attribut(s) attendant(s) : moyenne perception/instinct.

Éléments nécessaires : aucun.

La compétence *Pister* permet d'interpréter les signes de passage laissés par des êtres vivants. On peut ainsi suivre des traces ou comprendre ce qu'elle signifient (des hommes se sont battus, un animal lourd est parti en courant etc.). Dans un environnement riche, comme une forêt, la difficulté est moyenne. Dans un environnement plus « sec », comme un flanc de montagne en pierre, la difficulté est très difficile. On peut aussi utiliser la compétence pister pour dissimuler ses traces. La vitesse de progression est alors divisée par deux. La marge de réussite est le malus de celui qui tente alors de pister.

SPÉCIAL

Ces compétences ne sont qu'accessibles qu'à certaines professions, comme il est spécifié à chaque fois, dans l'en-tête.

Logique [acq.]

Attribut(s) attendant(s) : Foi.

Éléments nécessaires : aucun.

Profession : précepteur.

La compétence *Logique* permet aux précepteurs d'expliquer tous les phénomènes étranges qui peuvent se produire en leur présence. Voir la section « Mystères ».

Mysticisme [acq.]

Attribut(s) attendant(s) : Foi.

Éléments nécessaires : aucun.

Profession : toutes, mais l'avantage « initié » est requis.

La compétence *Mysticisme* qualifie la connaissance d'un initié dans la compréhension des rituels et de son dieu. Pour plus de détails, voir la section « Mystères ».





ETHERNE

RÈGLES



Le combat est bien souvent le climax d'un scénario. Dans Etherne, il est découpé en tours de 10 secondes qui se déroulent, en résumé, de la manière suivante :

- En cas de surprise on procède à un test de... surprise.

- Quel que soit le cas de figure, les personnages procèdent à un test d'initiative. Ils agissent ensuite par ordre décroissant de leur score d'initiative, dépensant des points pour chacune de leurs actions. Quant tous les acteurs n'ont plus assez de point pour agir, le tour est fini.

- Parmi ces actions, les jets d'attaques sont opposés aux jets de défense. Si le score d'attaque est supérieur, la différence s'ajoute aux dégâts causés par l'arme utilisée. On compare le total au seuil de blessure du défenseur pour voir quelle blessure il encaisse.

DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU TOUR

Test de surprise

On procède à un test de surprise uniquement dans les situations de tension intense ou de surprise, pour savoir qui agit et dans quel ordre. Il influence l'initiative dans les moments de tensions.

Exemple : un bandit tient un homme en otage, le couteau sous la gorge. L'heure est pour le moment

aux négociations, mais un compagnon de l'otage va essayer de lancer un couteau et de tuer le malfrat. Le bandit aura-t-il le temps de réagir ?

Le personnage qui déclenche la situation de crise par ses actes (il dégaine son arme, veut gifler quelqu'un, dérober une arme au vu de tous etc.) est appelé l'initiateur. Il doit faire un jet de rapidité.

Les autres personnages, qui réagissent à son action, doivent faire un jet d'instinct. Si leurs résultats sont inférieurs à celui de l'initiateur, ces personnages sont surpris : leurs scores initiatifs souffriront d'un malus de 4 points pendant ce tour. Sinon ils ne souffrent d'aucun malus.

Le personnage qui réalise le score le plus haut agit automatiquement en premier au début du tour. On procède ensuite au jet d'initiative, mais tous les scores d'initiatives supérieurs à celui du vainqueur sont ramenés à cette valeur.

Ce premier tour passé, on suit ensuite la procédure normale.

Exemple : Rotius le maudit tient en otage la belle Lydie. N'Dul, le mercenaire adungai, va essayer de le tuer d'un lancer de poignard. Il est l'initiateur. Il fait un jet de rapidité qui donne 15. Rotius fait un jet d'instinct et obtient 12. Il est donc surpris ! Les autres personnes présentes sont aussi surprises, sauf le discret Cneus Varius qui a fait également 15.

La première action du tour est donc celle de N'Dul. On fait les tests d'initiatives. Le score du mercenaire est de 12. Le score d'initiative de tous les personnages doivent être égaux ou





ETHERNE

RÈGLES



COUT DES ACTIONS

Actions	Coût
Combat	
Attaque ou parade : voir tableau des armes en annexes	De 4 à 7
Esquive désespérée	7
Esquive complète	3
Esquive partielle	2
Défense passive	0
Retirer une arme de son fourreau / s'armer	2
Changer d'arme	3
Mouvement (une fois par tour)	
Sprinter (jet de compétence athlétisme)	4
Se relever après une chute	4
Mouvement normal (égal à puissance x 4 mètres)	3
Mouvement prudent (égal à puissance x 2 mètres)	0
Autre action	
Observer	2
Dire une phrase (une fois par tour)	0
Toute autre action nécessitant un jet de compétence	3

inférieurs à ce chiffre. Rotius et Cneus ont tous deux 14, mais le premier est surpris, ce qui lui fait perdre 4 points et descendre à 10. Quant à Cneus, son score doit être ramené à celui de la première action de N'Dul, c'est à dire 12.

Test d'initiative

Le score d'initiative en combat qualifie la rapidité à agir. Ses points sont dépensés pour acheter des actions. Il doit être calculé à chaque tour avec la formule suivante :

$$(\text{Rapidité} \times 2) + 1 \text{ dé } 6+1.$$

Ordre et coût des actions

A chaque fois qu'un personnage veut agir pendant un tour de combat, il doit dépenser un certain nombre de points de son score d'initiative.

Sauf situation de surprise, le tour commence par le personnage avec le score d'initiative le plus important. Il effectue une action de son choix et en déduit le coût de son score. Si ce chiffre est toujours le plus important parmi tous les acteurs concernés, il continue à agir jusqu'à ce que son initiative soit inférieure à celle d'un autre personnage.

C'est ensuite au tour de celui-ci. Plusieurs personnages peuvent ainsi alterner leurs actions jusqu'à ce que leurs scores d'initiative soient insuffisants pour entreprendre de nouvelle action ou qu'ils déclarent ne plus rien vouloir entreprendre dans ce tour.

Un nouveau tour commence alors.

En cas d'actions simultanées, le personnage avec le meilleur attribut rapidité agit en premier. Si les deux personnages ont le même score de rapidité, les personnages agissent simultanément. Ils peuvent en conséquence faire une attaque et une parade au même moment.

Le nombre de points d'actions est donné par le tableau *Cout des actions*.





Ordre particulier des mouvements de défense

Les mouvements défensifs peuvent se faire en réaction à une attaque à n'importe quel moment du tour. Leur coût en point d'initiative est immédiatement déduit du total du score.

Exemple : N'Dul est attaqué en 9. Il décide d'esquiver l'attaque et dépense donc immédiatement les points d'initiative nécessaires.

Gestion des mouvements

Si un mouvement amène un personnage en contact avec un combattant ennemi, le score d'initiative de celui-ci est ramené au score de l'attaquant en fin de mouvement. De plus celui qui s'est déplacé peut toujours mener son attaque en premier.

Exemple : en 12, N'Dul annonce qu'il charge un brigand. Ce mouvement lui coûte 3 points d'initiative, ce qui le ramène à 9. Le brigand était lui à 10 points d'initiative avant que N'Dul ne se déplace. A cause du contact, il est ramené à 9. N'Dul attaque en premier.

VAINCRE SON ADVERSAIRE

Attaques et mouvements de défense

Lors d'un combat chaque belligérant va tenter d'infliger des dégâts à son adversaire jusqu'à ce qu'il soit hors de combat ou que le combat prenne fin d'une autre façon. Au moment où un personnage peut agir, celui-ci peut attaquer au contact son adversaire ou de tenter de le toucher avec une arme de tir.

Pour toucher un attaquant doit faire un score d'attaque supérieur à celui du score de défense.

Tout ses jets sont modifiés par les conditions du combat, représentés par les malus et les bonus du tableau *Modificateurs de combat*. Au fur et à mesure des parties les maîtres de jeu devront prendre confiance et fixer eux-même dans l'action des malus ou les bonus correspondant à la difficulté de la situation.

Attaque au corps à corps et en tir

Les attaques se résolvent de la manière suivante. Au contact, l'attaquant jette un dé sans limite qu'il ajoute à son score de combat (l'addition de sa compétence utilisée et de l'attribut attendant). Il y soustrait son modificateur de combat. La somme est son score d'attaque.

S'il attaque son adversaire avec une **arme de tir**, un personnage doit faire son jet contre une difficulté fixe, déterminée par le tableau *Difficultés de tir*. On tient également compte des modificateurs de blessures.

Quant la difficulté est fixée, le tireur doit la dépasser avec un dé sans limite qui s'additionne au score de combat (compétence utilisée + attribut attendant). Si le score final dépasse la difficulté, retenez la marge de réussite et reportez-vous au paragraphe sur les dégâts : la cible est touchée.





ETHERNE

RÈGLES



MODIFICATEURS DE COMBAT

Terrain défavorable (broussaille, eau jusqu'aux genoux, terrain légèrement glissant etc.)	-1/-2
Terrain très défavorable (pente sévère, patinoire...)	-3/-4
Terrain favorable (position supérieure, protection naturelle etc.)	+1
Visibilité assez mauvaise (crépuscule/aube/ éclairage à la torche/ nuit de pleine lune)	-2/-3
Visibilité mauvaise (Lune cachée en partie par les nuages, brouillard, pièce obscure)	-4/-5
Visibilité nulle (aveugle, yeux bandés)	-10
Blessure légère	-1
Blessure grave	-3
Blessure citique	-5
Cible immobile* (endormi, assommé, immobilisé)	+8

*La marge de réussite de l'attaque est au minimum de 1. Il y a donc toujours calcul des dégâts.

Mouvements de défense

Un défenseur a le choix entre plusieurs mouvements de défense, qu'il peut choisir librement en fonction de la situation. Chaque mouvement de défense n'esquive qu'une attaque, sauf la défense passive.

-**Défense passive** : Il s'agit du moindre des mouvements de défense que peut toujours faire un combattant. Son score est fixe. Il est égal à la rapidité du défenseur.

-**Esquive partielle** : C'est un petit mouvement de défense, moins coûteux en point d'initiative que des actions autrement plus efficaces. Son avantage est de pouvoir être très accessible aux personnages qui n'ont pas la compétence esquive. On calcule le score de la manière suivante :

Rapidité + (dé sans limite -2) + modificateurs de combat.

Exemple : N'Dul s'apprête à rejoindre Hadès. Plusieurs amis de Rotius l'attaquent et il n'a pas assez de point d'initiative pour esquiver tout le monde. Il tente une esquive partielle sur l'attaque d'un guerrier. Il a 4 en rapidité. Il jette un dé et fait 4. Il y soustrait deux points parce que c'est une esquive. Résultat : $4+4-2=6$.

⁴⁴ Il est plus facile de bouger le bras ou le poignet pour parer, plutôt que déplacer tout le corps pour esquiver. Voilà pourquoi il y a un malus de deux points. Cela permet aussi d'équilibrer l'utilité de la parade et de l'esquive.

DIFFICULTÉS DE TIR

Difficulté	
Portée courte (0-25% de la distance maximum)	10
Portée moyenne (26%-50% de la distance max.)	12
Portée longue (51%-100% de la distance max.)	16
Portée extrême (101%-120% de la distance max.)	20
Modificateurs	
Cible en mouvement	+2
Terrain obstrué	+1 à +5
Vision difficile * (brouillard, obscurité, ...)	+1 à +7

*Voir tableau des modificateurs de combat et inverser les scores

- **Esquive complète** : Le défenseur peut utiliser sa compétence esquive pour esquiver l'attaque, quelle que soit sa nature. Il fait un jet d'esquive auquel il soustrait deux points (le score minimum est de 1)⁴⁴.

Exemple : Cneus tente d'esquiver un coup de massue mal intentionné. Son score d'esquive est de 8 (rapidité de 5 et compétence esquive à 3). Il jette un dé et fait 6. Il y soustrait les 2 points qu'on retire en cas d'esquive. Cneus n'a pas été non plus blessé auparavant. Son score total est donc de : $8+(6-2)=12$.

- **Esquive désespérée** : Le défenseur décide de faire une série de mouvements d'esquive en effectuant rouler-bouler, saut et pas de côté. Il fait un jet d'esquive auquel il ajoute deux points.

- **Parade** : Le défenseur peut utiliser sa compétence d'armes pour faire une parade. Le défenseur jette un dé sans limite, y ajoute son score de parade (rapidité + parade), + les modificateurs de combat.

Règle optionnelle : bris des armes

La faible qualité des métaux de l'époque rend les armes fragiles et susceptibles de se briser facilement en cas de choc brutal. Seuls certains forgerons chevelus savent comment forger des armes à la fois souples et résistantes. Ces faiblesses risquent de briser l'arme lors d'une parade et sa taille limite également ses capacités. Il faut se reporter au tableau des *Catégories d'armes de mêlée*.





ETHERNE

RÈGLES



CATÉGORIES D'ARMES DE MÊLÉE

Catégorie	Nom
1	Écrasement
2	Arme à deux mains (épée et hache)
3	Arme d'hast et arme à une main
4	Arme de contact
5	Poing nu
*	Bouclier

Une arme ne peut parer de manière normale qu'une attaque venant d'une arme de catégorie inférieure ou égale. Elle peut parer les armes de catégorie immédiatement supérieure, mais elle se brisera dès la parade finie.

Enfin certaines situations connaissent des exceptions, à gérer avec bon sens :

- On ne peut parer à main nues que d'autres attaques effectuées à main nues.
- Il est impossible de parer un écrasement.
- Il est impossible de parer avec une arme à deux mains, sauf une autre arme à deux mains, à cause de la lourdeur et de la taille de l'arme.
- Un bouclier peut parer toutes les catégories d'armes, sauf les écrasements.

Exemple : Un poignard (arme de contact) peut parer une fois un glaive (arme à une main). Il ne peut servir à parer une arme à deux mains. Il peut par contre parer autant de fois qu'il veut d'autres dagues ou de pauvres et molles mains humaines...

Succès de l'attaque

Si le score d'attaque est supérieur au score de défense, l'attaque est passée. Retenez la différence entre les deux scores, elle s'ajoute aux dégâts.

Dégâts et blessures

Calcul des dégâts

En cas de succès, on calcule les dégâts, soit pour une arme de corps à corps ou pour une arme de jet : marge de réussite de l'attaque + les dégâts de l'attaque (attribut puissance + dégâts de l'arme).

Pour une arme de siège, un arc ou une fronde : marge de réussite + dégâts de l'arme.

On compare ce résultat aux seuils de blessure de l'opposant modifié par son armure. Le score le plus haut qu'il dépasse détermine les dégâts encaissés. Si les dégâts ne sont pas suffisants pour provoquer

même une blessure légère, le défenseur s'en tire avec une simple estafilade sans conséquence réelle.

Exemple : N'Dul a réalisé un score d'attaque de 16. Son adversaire jette son dé et ne réalise qu'un score de 10. L'attaque de N'Dul passe donc ! Il fait à son adversaire les dégâts suivants = 6 (marge de réussite) + 6 (puissance de N'Dul + dégât du poignard) - 1 (du à une blessure légère de N'Dul) = 11. C'est plus que 7, le seuil de blessure légère du bandit, mais moins que 12, son seuil de blessure grave. Le bandit subit donc une blessure légère. Il devra retirer 1 point à tous ses jets jusqu'à ce qu'il soit guéri.

Les dégâts propres à chaque arme sont indiqués dans la première section des annexes de ce livre.

Blessures

Malus des blessures. Chaque type de blessure inflige des points de malus au jet de compétence du combattant touché. Trois blessures légères infligent par exemple 1 point de malus. Une blessure légère et une grave inflige 4 points de malus. Un score peut ainsi devenir négatif.

MALUS DES BLESSURES

Blessure critique	-5
Blessure grave	-3
Blessure légère	-1

Cumul des blessures. Les blessures sont cumulatives. Un personnage peut encaisser un nombre fini de blessures d'un certain type, au-delà toute nouvelle blessure du même type devient un rang plus grave.

Un personnage peut ainsi encaisser 4 blessures légères, trois graves, deux critiques et une mortelle. Cette dernière signifie que le personnage est définitivement mort.

Mort :	O
Blessure critique : -5	O O
Blessure grave : -3	O O O
Blessure légère : -1	O O O O

Exemple : Caria a subi quatre blessures légères et toutes ses cases correspondantes sont cochées. Si elle encaisse une nouvelle blessure légère celle-ci deviendra une blessure grave. Si toutes ses cases de blessures graves étaient également remplies une nouvelle blessure légère se transformerait en critique.

Inconscience

Quant un combattant accumule 4 points ou plus de malus dus aux blessures, il doit lancer un jet d'endurance sans modificateurs contre une difficulté de 8. Il doit relancer ce jet à chaque nouvelle blessure, en ajoutant 1 au seuil de difficulté. S'il échoue, il s'évanouit et s'écroule au sol. Il peut tenter de se réveiller toutes les cinq





ETHERNE

RÈGLES



minutes en tentant un jet de constitution sans modificateurs de difficulté 12. La difficulté décroît d'un point toutes les heures. Le personnage peut également être réveillé par un jet de premier soin ou de médecine opéré sur lui par un tiers, de difficulté 12.

Échec critique en attaque et en mouvements de défense

En cas d'**échec critique** sur un jet d'attaque ou un mouvement de défense, on jette un D10 sur la *Table des échecs critiques*.

TECHNIQUES DE COMBAT

Un combattant ne souhaite pas toujours blesser son adversaire. Il peut tenter de le désarmer, de l'immobiliser ou de l'assommer. La charge est aussi une technique couramment utilisée.

Assommer son adversaire

Pour assommer son adversaire, il faut réussir un premier jet d'attaque avec un malus de trois points. Le défenseur peut se défendre comme d'habitude.

Si l'attaque réussit, ce dernier doit effectuer un jet d'endurance avec modificateurs de blessures contre le score d'attaque. Cette difficulté est augmentée d'un point par l'utilisation d'un petit gourdin ou d'un gourdin.

Si le défenseur échoue à ce jet, il tombe assommé et avec une blessure légère. Toutes les cinq minutes, il pourra retenter un jet d'endurance pour reprendre connaissance, la première fois à la même difficulté que celle du premier jet d'endurance, puis après minorer d'un point à chaque nouvelle tentative.

Exemple : Ragnar tente d'assommer un faible marchand. Il fait 15 en score d'attaque, malus compris, alors que le pauvre voyageur n'obtient qu'un 10. Il doit donc faire un jet d'endurance. Le marchand fait un jet d'endurance et réalise un score total de 12. C'est insuffisant, il s'écoule donc.

Charger son adversaire

La charge est un mouvement de course menant le personnage au contact et éventuellement à l'extinction de voix. La vitesse procure une force supplémentaire mais peut être aussi un facteur

de risque supplémentaire. Un mouvement de charge procure un bonus de +2 aux dégâts de la première attaque, mais donne un malus de -2 à la première défense du personnage chargeant⁴⁵. Cette technique ne peut être tentée que lors de la première attaque, après un mouvement d'au moins 5 mètres.

En cas de charge de cavalerie, le cavalier peut effectuer un jet d'équitation pour écraser son opposant, si celui-ci est à pied. Le jet d'équitation fait office de jet d'attaque. Les dégâts de base sont égaux à l'endurance de la monture multipliée par deux.

Désarmer son adversaire

Désarmer son adversaire est une action très difficile, qui demande une maîtrise consommée des arts de combats. L'attaquant doit réussir un jet d'attaque avec 6 points de malus qui ne fera aucun dégât. Si l'attaque passe, le défenseur perd son arme ou l'objet qu'il tenait en main.

Franchir la garde d'une arme d'hast

Les armes d'hast donnent une allonge utile au début de combat, mais peuvent ensuite se révéler encombrantes. Une fois le premier tour d'un combat passé contre un adversaire avec une arme d'hast, un combattant peut tenter de franchir sa garde pour transformer l'allonge de l'arme en inconvénient. Il doit pour cela réussir une attaque qui ne fera aucun dégât. En cas de succès, le possesseur de l'arme d'hast aura dès lors un malus de 2 points à tous ses jets de compétences avec cette arme pour ce combat contre tous ses assaillants. A moins qu'il ne réussisse à se remettre à distance à son tour en réussissant une attaque ne faisant aucun dégât contre son adversaire.

Immobiliser son adversaire

Pour pouvoir immobiliser son adversaire, il faut qu'il soit : soit inattentif, soit seulement armé d'une arme de contact ou à main nue. Si l'adversaire est attentif et armé avec une arme à une main ou plus, il faut d'abord le désarmer pour tenter de l'immobiliser.

Pour immobiliser son adversaire, il faut faire contre lui une attaque réussie en pugilat (compétence d'armes : poings nus). Quelle que soit la marge de réussite, cette attaque ne fera aucun dégât. On considère que le personnage essaye d'empoigner son adversaire plutôt que de le frapper.

⁴⁵ Voir également ci dessous le paragraphe « Arme d'hast ».





ETHERNE

RÈGLES



TABLE DES ÉCHECS CRITIQUES

D10	Résultat
1-2	Crefius ! Le personnage a glissé sur un noyau d'olive, probablement d'origine étrangère. La perte d'équilibre lui fait perdre son action et deux points d'initiative pour ce tour.
3	Mon bras ! Le mouvement de l'arme du personnage ou son esquive ont été particulièrement brutale et ses muscles le lancent douloureusement. Il a un malus de -1 jusqu'à la fin du combat avec son bras d'armes. Surpris, il perd également deux points d'initiative.
4	A moi la légion ! Un peu trop d'élan et le personnage tombe par terre cul par-dessus tête. Il perd 3 points d'initiative et est à terre.
5	Swiiipp !! Le personnage lâche son arme, mal assurée. Surpris, il perd 3 points d'initiative et son arme se trouve à 1D10 mètres de lui. S'il se bat à main nue un de ses vêtements se dégrafe ou lui tombe sur les pieds. Il doit réussir un jet de précision de difficulté 14 ou perdre 4 points d'initiative. En cas de succès il se rétablit et perd seulement 3 points d'initiative.
6	Argh ! Le personnage se blesse avec son arme par une fausse manœuvre et encaisse une blessure légère.
7	Quo vadis ? Pas très alerte ou très fougueux le personnage se trompe de cible et blesse l'ami le plus proche, lui infligeant une blessure légère avec son arme, si besoin en la lâchant.
8	Excusez-moi ! Le personnage, poussé dans la mêlée, tombe quasiment sur un de ses adversaires et se fait une blessure légère et perd également 3 points d'initiative.
9	Bellone me prenne en pitié ! Une suite de faux mouvements font subir au personnage une blessure grave, qui le jette au sol. Il est considéré à terre.
10	Je vois la lumière ! Le personnage glisse sur une carapace de tortue, se rattrape en s'appuyant sur un allié qu'il blesse légèrement et s'empale sur son arme en blessure grave avant de tomber tout de même par terre, perdant 4 points d'initiative.

Une fois cette attaque réussie, les deux protagonistes sont en pleine mêlée. [Si un tiers tente de frapper un des deux, il devra faire ses jets de combats avec un malus de 4 points. En cas d'échec s'il rate d'une marge supérieure ou égale à quatre points, il a frappé le second participant avec une marge de réussite égale à sa marge d'échec. Sinon il tape dans le vide]

A l'action suivante, les deux protagonistes doivent faire un duel de pugilat avec modificateurs de combat. La marge de réussite la plus grande réduit le score de pugilat de l'adversaire jusqu'à immobilisation. Quand un des adversaires fait tomber le score de l'autre à 0, il l'a immobilisé ou il a rompu le combat à ce moment là.





ETHERNE

RÈGLES



Exemple : Deux lutteurs s'affrontent. Le premier à avoir l'initiative, Outos le sévère, se jette sur son jeune élève, Andropos. Outos fait son jet de pugilat. Il obtient un score de 18. Andropos tente d'esquiver, mais son score total n'est que de 14. Il est saisi. Andropos et Outos se démènent maintenant pour s'immobiliser l'un l'autre. A la première action d'Andropos, le duel commence : Outos à 5 en force et 7 en pugilat, pour un score total de 12. Son élève a seulement 5 en pugilat, mais 6 en force, pour un total de 11. Les dés sont jetés. Outos fait un malheureux 1, pour un total de 13, alors qu'Andropos fait un 5, pour un total de 16. La différence est de 3 points. Le score d'Outos est donc baissé temporairement de trois points et descend à 9. Nouvelle action et nouveau jet. Les deux combattants obtiennent un trois aux dés. Ce qui fait un total de 12 pour Outos et 14 pour son élève. Ce dernier fait donc encore perdre deux points à son maître, qui n'a plus qu'un total de 7 contre 11. Nouveau tour et nouveau jet. Outos obtient un 3 et Andropos un 6, pour respectivement un total de 10 et 18. La différence est de 8 points. L'élève a immobilisé le maître...

Les personnages engagés en mêlée ne peuvent rien faire d'autre, à part une esquive partielle pour les attaques extérieures.

Pousser son adversaire

Un personnage peut tenter d'en déséquilibrer un autre et ainsi de le faire tomber. Une telle manœuvre se passe en plusieurs étapes. L'attaquant doit d'abord réussir une attaque contre son adversaire avec sa compétence pugilat avec un malus de 4 points. En cas d'échec l'action s'arrête là. En cas de réussite les deux adversaires font un duel de puissance. Si le défenseur échoue il est renversé, s'il triomphe il maintient son équilibre.

RÈGLES D'ARMES SPÉCIALES

Arme d'hast

Les armes d'hast sont des lames placées au bout d'une hampe, comme les lances et les tridents. Leur maniement est un peu particulier, à cause de leur allonge importante. Elles peuvent être tournées au désavantage de leur propriétaire par la technique « Franchir la garde d'une arme d'hast », comme indiqué au dessus.

En cas de charge, une arme d'hast fournit un bonus de +2 aux dégâts (voir « charger son adversaire »).

Les armes d'hast sont très utiles pour le combat en formation où elles permettent de former des carrés défensifs. Celui qui ordonne la formation doit effectuer un jet de manœuvre contre une difficulté variable : Pour manœuvrer 5 hommes, le seuil est de 8, pour 10 il est de 11, pour 20 hommes il est de 13, pour 30 personnes de 15⁴⁶. En cas de succès, toutes les personnes concernées doivent faire un jet de manœuvre de difficulté 11. Une réussite leur donne un bonus de +2 en défense pour le tour. Un échec limite le bonus à +1. Si le jet qui ordonne la manœuvre a échoué, les personnes concernées peuvent tout de même faire un jet de manœuvre de difficulté 15. En cas de réussite, elles obtiennent un bonus de +1 en défense pour le tour. Celles qui échouent n'ont aucun bonus. Le mouvement isolé d'un individu dans la ligne brise la formation et retire ces bonus à ses voisins.

Un seul jet de formation peut-être tenté par tour pour un ensemble de personnes.

Combat à main nue

Un personnage qui se bat à mains nues contre un homme armé subit un malus de -2 à ses jets. Il n'est également pas possible de parer à mains nues d'autres attaques que celles faites au poing.

Viser à l'arc

Un personnage équipé d'un arc peut décider de prendre du temps pour faire un tir plus précis. Plus il dépensera de points d'initiative pour cette action et plus elle sera précise.

Le coût initial d'un tir est de 4 points. Le personnage peut ensuite décider d'attendre aussi longtemps qu'il le veut dans un tour pour tirer.

Pour chaque point d'initiative supplémentaire le personnage dispose d'un bonus de +1 à son tir. Il ne peut avoir un bonus supérieur à son niveau de compétence en arc.

Exemple : Selena veut abattre un bandit. Son score d'initiative pour le round est de 12. Elle dépense 4 points pour son tir à l'arc, puis décide d'attendre. Quand le tour arrive aux personnages qui agissent en 7 elle annonce viser. Puis elle fait de même en 6 puis en 5. En 4 elle s'aperçoit qu'un bandit va la frapper sans doute en 3. Elle fait donc son tir avec 4 points d'initiative supplémentaires pour sa visée, soit un +4 (sa compétence arc étant de 5).

⁴⁶ Dans une formation de combat, des officiers et des sous-officiers sont ainsi affectés à chaque rangée de l'unité et gèrent la mise en place des formations demandées par l'officier supérieur.





ETHERNE

RÈGLES



GUÉRISON

Les aléas du voyage, les combats et les maladies vont faire endurer des blessures aux personnages.

Ils peuvent les récupérer selon trois moyens : la guérison naturelle, les jets de compétence premiers soins et les jets de compétence médecine.

Conditions générales

Les jets de guérison se résolvent par un jet de compétence du soigneur ou d'attribut du blessé contre le seuil de difficulté de la blessure. La marge de réussite réduit le temps de guérison au bout duquel la blessure disparaît.

Néanmoins, de mauvaises conditions peuvent ralentir cette progression :

- Une **infection** doit être guérie avant de pouvoir soigner la blessure.
- Si la guérison a lieu pendant un **voyage à cheval ou à pied** sa durée est accrue de 50%.
- Pendant un **voyage en bateau**, ou dans un chariot, la durée est augmentée de 25%.
- Dans des **conditions idéales** (au lit, repos total, air sain, bonne nourriture, etc.) la durée est diminuée de 10%.

Guérison naturelle

La guérison naturelle est la plus lente manière de récupérer. Le personnage doit tenter, après sa

GUÉRISON NATURELLE (ENDURANCE)

État	Difficulté	Temps
Inconscience	12*	5 min **
Blessure légère	10	10 jours
Blessure grave	14	30 jours
Blessure critique	16	60 jours

* enlever 1 par heure d'inconscience passée

** en cas d'échec, une nouvelle tentative est possible au bout de 5 minutes

blessure un jet d'endurance contre une difficulté variant selon la gravité de la blessure (voir le tableau *Guérison naturelle*).

En cas de réussite la blessure est résorbée au terme du temps de guérison indiqué, moins la marge de réussite. En cas d'échec la blessure ne guérit pas jusqu'au prochain jet.

Chaque nouvelle semaine commencée, le personnage peut retenter un jet.

Si la blessure a déjà commencé à se réduire (le jet précédent a été un succès), la marge de réussite de chaque nouveau jet sera déduite du nombre de jours restant.

Si un personnage avec la compétence médecine reste aux côtés du personnage blessé et lui prodigue ses soins, celui ci peut ajouter un bonus à ses jets d'endurance (voir le tableau *Faciliter la guérison*).





ETHERNE

RÈGLES



FACILITER LA GUÉRISON

Relation entre le niveau de compétence en médecine du soigneur et le Bonus au jet d'endurance du soigné

Niveau	Bonus
1 à 3	+1
4 à 6	+2
7 et +	+3

PREMIERS SOINS

État	Difficulté	Temps
Inconscience	12*	5 min **
Blessure légère	10	10 jours

* enlever 1 par heure d'inconscience passée

** en cas d'échec, une nouvelle tentative est possible au bout de 5 minutes

MÉDECINE

État	Difficulté	Temps
Inconscience	12*	5 min **
Blessure légère	8	5 jours
Blessure grave	13	20 jours
Blessure critique	16	30 jours

* enlever 1 par heure d'inconscience passée

** en cas d'échec, une nouvelle tentative est possible au bout de 5 minutes

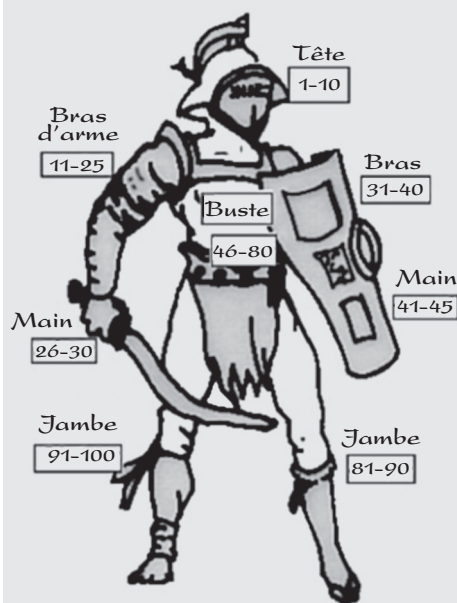
Premiers soins

Les techniques de premiers soins ont souvent été apprises sur le champ de bataille pour pallier aux blessures les plus légères, qui ne nécessitent pas d'opérations ou de soins trop complexes.

La compétence premiers soins permet à un personnage de tenter d'en réveiller un autre de l'inconscience ou de soigner des blessures légères. Les difficultés sont données dans le tableau *Premiers soins*.

On ne peut tenter qu'un jet par blessure chaque semaine en cas d'échec. Une fois le premier jet réussi, seule la guérison naturelle, comme décrite précédemment, peut accélérer la guérison.

LOCALISATION



En cas de réussite sur une blessure légère, la marge réduit d'autant de jours le temps de guérison.

Médecine

La médecine est une science précieuse, complexe, qu'exerce quelques-uns au service des autres et qui permet de récupérer bien plus vite de ses blessures et faiblesses.

Le personnage qui l'exerce doit avoir sur lui du matériel adéquat (aiguilles, fils, tiges diverses, scie, onguents...) afin de pouvoir exercer.

La compétence médecine permet de soigner tous les types de blessures, les maladies et de sortir de l'inconscience (dans ce cas de la même façon que pour premiers soins).

Pour les blessures, les difficultés sont données dans le tableau *Médecine*.

En cas de réussite la blessure est résorbée au terme du temps de guérison indiqué, moins la marge de réussite. En cas d'échec la blessure ne guérit pas jusqu'au prochain jet.

On ne peut tenter qu'un jet par blessure chaque semaine en cas d'échec. Une fois le premier jet réussi, seule la guérison naturelle, comme décrite précédemment, peut accélérer la guérison.

Néanmoins, un médecin qui reste au chevet d'un blessé peut lui apporter un bonus. Reportez-vous au paragraphe guérison naturelle. Pour les maladies, voir la section correspondante.





ETHERNE

RÈGLES



BLESSURES AGGRAVÉES

D10	Effets
1-3	Hémorragie légère. Le personnage doit réussir un jet d'endurance difficulté 9 toutes les 5 minutes ou encaisser une blessure légère. Un jet de médecine ou de premier soin de difficulté 11 met fin à l'hémorragie.
4-5	Fêlure. Un des os du membre touché est fêlé. La douleur incommode le personnage, qui a un malus supplémentaire de -2 à toute activité utilisant ce membre et de -1 à toute activité jusqu'à ce que sa blessure soit résorbée.
6-7	Fracture. Un des os du membre touché est fracturé. La douleur incommode le personnage, qui a un malus supplémentaire de -4 à toutes activités utilisant ce membre et de -1 à toute activité jusqu'à ce que sa blessure soit résorbée.
8-9	Hémorragie grave. Le personnage doit réussir un jet d'endurance difficulté 12 toutes les 5 minutes ou encaisser une blessure grave. Un jet de médecine de difficulté 14 met fin à l'hémorragie. Un jet de médecine ou de premiers soins de difficulté 12 la transforme en hémorragie légère.
10	Membre tranché. Le membre touché est tranché et définitivement inutilisable. Un coup à la tête provoque une mort instantanée. Un coup au buste ne tranche pas le personnage en deux mais lui fait perdre définitivement 1 point d'endurance. Le personnage a automatiquement une hémorragie grave.

Règles optionnelles

Les règles suivantes apportent un peu plus de réalisme aux blessures, mais rendent les combats plus dangereux et aggravent l'état des blessés. Le maître jugera s'il souhaite les appliquer et rendre les combats plus mortels et, accessoirement, les joueurs plus prudents...

Blessures aggravées

Si vous décidez d'appliquer cette règle, en cas de blessure critique le personnage doit jeter un dé 10 sur la table des *Blessures aggravées*.

Table de localisation

Ce schéma vous permet de visualiser où sont portés les coups lors des combats.

Infections

Jusqu'à la fin du XIX^e siècle, les infections, les

maladies et les privations furent les principales causes de mort brutale en temps de guerre, loin devant la mort au combat.

Après chaque combat, le personnage devra réussir un jet d'endurance pour sa blessure sanglante la plus grave contre les difficultés suivantes pour éviter d'avoir une infection.

RÉSISTANCE À L'INFECTION

Blessure	Difficulté
Légère	10
Grave	11
Critique	12

Si le personnage échoue, sa blessure est infectée, reportez-vous à la section maladie.





ETHERNE

RÈGLES



MALADIES

Les maladies sont qualifiées à Etherne par deux caractéristiques : Propagation et Virulence, la première qualifiant sa capacité à contaminer les gens, la seconde la force de la maladie une fois un personnage atteint.

Quand un personnage est en position d'être infecté il doit réussir un duel d'endurance contre la caractéristique de Propagation de la maladie. En cas d'échec, il est infecté. En cas de succès, il a repoussé la maladie.

Si un personnage est infecté, un nouveau duel d'endurance commence contre la Virulence.

Chaque tour du duel a lieu à la fréquence indiquée pour chaque maladie.

Un médecin peut assister le malade. Le personnage avec la compétence médecine fera un jet contre une difficulté égale à la Virulence. Sa marge de réussite sera le bonus accordé au malade pour son prochain jet d'endurance contre la maladie.

L'infection du malade étant simulée par un duel d'endurance, on notera le nombre de points perdus à chaque tour. Cette perte est fictive et ne sert qu'à qualifier la progression de la maladie. Elle aura effectivement des effets différents selon la proportion de points d'endurance qu'elle aura fait perdre au personnage. Quand celui-ci perd le duel il atteint le stade le plus développé.

Les malus dus aux blessures ou aux maladies ne s'appliquent pas aux jets d'endurance contre les maladies.

Colique orientale

Propagation : 16

Mode de contamination : nourriture.

Virulence : 11

Fréquence du tour de virulence : une fois par jour.

Effets : une fois le personnage contaminé, il est pris de légers troubles gastriques : douleurs intestinales, sensations de froid.

Au premier tour perdu contre la maladie, il est saisi de coliques irrégulières et quasi incontrôlables.

Quand la moitié de ses points d'endurance ont été « perdus » contre la colique, la fréquence des crises devient de plus en plus intense, de l'ordre d'une toutes les heures. Le personnage doit boire beaucoup pour éviter de se déshydrater. La fatigue, jusqu'à résorption de la maladie, lui inflige un malus d'un point à toute activité.

Si le personnage perd le duel, la maladie a le champ libre. Les crises continuent au même rythme pendant une semaine sans qu'aucun remède ne soit efficace. Passé ce délai, la maladie disparaît.

Fièvre cartague

Propagation : 11

Mode de contamination : piqûres d'insectes.

Virulence : 14

Fréquence du tour de virulence : une fois par semaine.

Effets : une fois le personnage contaminé, aucun symptôme n'apparaît immédiatement.

Ensuite, pour chaque point de la marge d'échec du malade, celui-ci fait une crise de fièvre. Celles-ci durent environ une heure. Elles se caractérisent par une forte poussée de fièvre, souvent doublée de saignements du nez. Au plus fort de la crise, le personnage est parfois saisi de visions délirantes. Il subit un malus de -3 à toute activité jusqu'à la fin de la crise.

Si le personnage perd le duel, il est définitivement contaminé. La maladie passe néanmoins à un mode moins actif. Effectuez chaque mois un jet d'endurance contre la virulence. Si la maladie triomphe, sa marge de réussite est le nombre de crises pendant le mois. Sinon rien ne se passe jusqu'au prochain mois.

Infection

Propagation : voir règles optionnelles sur les blessures.

Mode de contamination : blessures sanglantes.

Virulence : 12

Fréquence du tour de virulence : une fois tous les deux jours.

Effets : dès l'infection déclenchée, la blessure infectée est souillée de pus et la chair est irritée autour.

Si le personnage « perd » le quart de ses points d'endurance, l'infection gagne l'articulation suivante en remontant vers le cœur. Chacun de ses points est douloureux.

Si le personnage « perd » la moitié de ses points d'endurance, la fièvre commence. La fatigue et la douleur lui infligent un malus de 1 point à toute activité jusqu'à la fin de l'infection.

Si le personnage « perd » les trois quarts de ses points d'endurance contre l'infection, la fièvre et les douleurs deviennent très vives. Il subit un malus de trois points à toute activité.

Si le personnage perd le duel d'endurance, l'infection gagne le cœur et le personnage meurt.

Peste noire

Propagation : 16

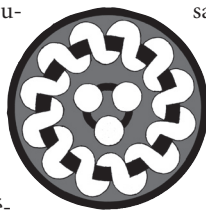
Mode de contamination : air/contact

Virulence : 16

Fréquence du tour de virulence : une fois tous les deux jours.

Effets : dès que le personnage est contaminé, il est saisi de fièvres irrégulières et de maux de tête.

Si le personnage « perd » un quart de ses points d'endurance, les fièvres le clouent au lit et la fatigue lui inflige trois points de malus à toute activité.





ETHERNE

RÈGLES



Si le personnage « perd » la moitié de ses points d'endurance, des bubons lui poussent sous les aisselles puis sur le reste du corps. Les fièvres continuent, suivies de saignements.

Si le personnage « perd » tous ses points d'endurance, il meurt dans une ultime poussée de fièvre.

Rhume

Propagation : 12

Mode de contamination : air/contact

Virulence : 16

Fréquence du tour de virulence : une fois tous les deux jours

Effets : dès que le personnage est contaminé, il a de légères fatigues et des maux de tête.

Au premier quart de ses points d'endurance « perdu » et au-delà, il a le nez bouché. Il parle désormais d'une manière nasale, ronfle la nuit au grand malheur de ses compagnons ; éternue de manière intempestive et dans le pire des cas, se mouche bruyamment dans sa toge.

Si le personnage perd son duel d'endurance, le rhume continue pendant deux semaines puis s'arrête de lui-même.

TROUBLES PSYCHOLOGIQUES

Situations de choc

Les personnages peuvent être confrontés à des expériences déstabilisantes, qu'il s'agisse de découvrir des vérités dérangeantes, d'être confrontés à la mort ou de plonger dans une profonde dépression.

Certains événements provoquent des chocs. Le maître de jeu demandera un jet de volonté contre une difficulté variable pour en connaître les effets. Consultez le tableau des situations de choc pour une liste non exhaustive et à adapter.

En cas de réussite, le personnage surmonte l'épreuve sans séquelle. En cas d'échec, sa marge négative devient l'intensité d'un trouble psychologique qu'il a développé.

Si la marge est de 1 à 3, c'est un trouble mineur.

Au-delà, c'est un trouble majeur.

Troubles psychologiques

Le maître de jeu choisira dans le tableau des *troubles psychologiques*, non exhaustif, les troubles les plus appropriés à la situation. N'hésitez pas à y ajouter vos propres créations.

SITUATIONS DE CHOC

Événements	Seuils de difficulté du jet
Trahison	10-12
Rupture amoureuse douloureuse	10-13
A frôlé la mort dans des circonstances particulières (dévoré par des insectes, enfermé et noyé etc.)	10-13
Mort naturelle d'un proche aimé	11-13
Commet un meurtre pour la première fois	11-15
Désillusion profonde de la philosophie du personnage	11-15
Faillite sociale ou économique totale	11-15
Mort violente d'un proche aimé	13-15
Apparition surnaturelle	Égale à l'intensité du phénomène

Soigner les troubles

Les personnages peuvent espérer récupérer leur santé mentale au fur et à mesure, mais surtout avec du repos et avec l'aide de quelqu'un.

Tous les 5 points d'intensité acquis, le personnage gardera un point définitif.

Guérison naturelle

Contre un trouble mineur (intensité de 1 à 3) un personnage peut tenter un jet de volonté tous les mois contre une difficulté de 10+ intensité du trouble. Chaque succès diminue d'un point l'intensité du trouble. Rien ne change en cas d'échec.

Contre un trouble majeur, le personnage peut tenter un jet de volonté contre une difficulté de 10 + intensité du trouble tous les X mois, X étant l'intensité du trouble. Chaque succès diminue d'un point l'intensité du trouble. Rien ne change en cas d'échec.

Guérison dans un sanctuaire

Un personnage peut aussi se retirer dans un sanctuaire pour tenter de se guérir. Plusieurs grands cultes, comme celui de Neptune à Oplontis ou d'Hélio en Chalcée accueillent ceux qui sont atteints de troubles





ETHERNE

RÈGLES



TROUBLES PSYCHOLOGIQUES ...

Intensité	Trouble
1-2	Vague à l'âme - remise en question : Le personnage est troublé plus profondément qu'il n'y semble. Il remet en question un certain nombre de principes ou d'éléments qu'il croyait acquis et se montre parfois indécis dans ses choix où la marche à suivre.
3	Neurasthénie : Le personnage n'a pas su surmonter ses questionnements et plonge dans un comportement où tout le laisse indifférent ou lui semble vain et inutile.
3-4	Phobie : Le personnage développe une peur panique d'un élément bien précis, comme une espèce animale, un moyen de transport, une divinité etc. En présence de cet élément, le personnage subit un malus de 2 points à toute activité.
3-5	Obsession : Le personnage devient obsédé par une chose ou un principe, dans une proportion relative à l'intensité. L'obsession peut tourner autour d'une personne, d'un élément, comme le feu, d'une espèce animale, d'une idée (le triomphe ou la défaite de tel cause etc.), d'un peuple (adoration ou racisme). L'obsession est récurrente et devient une des motivations principales du personnage. Si le personnage veut se retenir de faire une action lui permettant d'assouvir son obsession, il doit réussir un jet contre un seuil de difficulté égal à 12 + intensité du trouble.
4	Toc : Trop d'angoisse ou un sévère traumatisme ont sévèrement travaillé le personnage. Il a des gestes nerveux de manière récurrente où des rituels auxquels il ne dérogerait pour rien au monde, malgré leur absurdité. Par exemple, en situation de stress, le personnage penche la tête à gauche plusieurs fois d'affilée, dit « Freupeuleup » tous les trois mots ou astique son porte-bonheur une dizaine fois d'affilée en transpirant à grosses gouttes.
4	Misanthropie : Le personnage supporte de moins en moins la compagnie d'autres personnes et cherche à s'isoler ou à rester discret. Quand le personnage est mis dans une situation de société (réception, négociation etc.) il doit faire un jet de volonté de difficulté 10 + intensité du trouble. En cas d'échec il subit un malus de 3 points à tous ses jets de société jusqu'à la fin de la situation.
4-5	Crise de rage : Le personnage ne se contrôle plus tout à fait. En situation de grand stress, il doit faire un jet de volonté contre une difficulté de 10 + intensité du trouble. En cas d'échec il entre dans une crise de fureur incontrôlable et se met à frapper tout ce qui l'entoure, à commencer par l'objet de son angoisse. La crise ne peut prendre fin qu'après un nombre de tour égal à l'intensité du trouble. Le personnage peut alors tenter à chaque tour de reprendre le dessus en retenant un jet de volonté, avec la même difficulté avec -1 au seuil de difficulté à chaque tentative.

et tentent de leur apporter un peu de paix et de sérénité. Un tel accueil est gratuit mais les prêtres veillent à n'héberger longtemps que les personnes qui en ont besoin. On espère en échange qu'ils laissent une obole à leur sortie.

Les prêtres expliquent les troubles par des raisons mystiques et religieuses.

Ils peuvent tenter un jet de mysticisme tous les mois pour les troubles mineurs et tous les X mois pour les troubles majeurs, X étant l'intensité du trouble. Pour ce jet de mysticisme, le prêtre utilise le score de Foi du personnage et non le sien.

Le seuil de difficulté est calculé en fonction de l'intensité, par le tableau de *Guérison des troubles*.

GUÉRISON DES TROUBLES

Intensité du trouble	Difficulté
1-2	10
3-4	12
5-6	14
7 et +	15





ETHERNE

RÈGLES



... TROUBLES PSYCHOLOGIQUES (fin)

Intensité	Trouble
4-6	Hallucinations : Le personnage est suffisamment perturbé pour avoir des hallucinations ou raconter en avoir. Quelques heures après chaque situation de stress, le maître de jeu effectue pour le joueur un jet de volonté contre une difficulté de 10+intensité du trouble. En cas d'échec, le joueur est saisi d'hallucinations et de fièvres pendant un nombre de minutes égal à la marge d'échec du jet. Les hallucinations peuvent souvent être en rapport avec la source du traumatisme.
4-6	Paranoïa : Le personnage fait un complexe de persécution. Il s'imagine que tout le monde cherche à lui nuire et se méfie sans arrêt. Pour accepter de faire confiance à qui que ce soit (sur une occasion représentative : marché, accord en situation de danger etc.) il doit réussir un jet de volonté contre une difficulté de 10+intensité du trouble. En cas d'échec, il refuse l'accord ou tente de prendre des mesures de sécurité supplémentaires.
7 & +	Schizophrénie : troubles de la personnalité. Le personnage est sévèrement secoué. Il se réfugie dans un monde imaginaire qui peut s'exprimer de plusieurs manières, mais notamment par des troubles de la personnalité. Le personnage peut se prendre pour quelqu'un d'autre, réel ou imaginaire ou alterner plusieurs personnalités. À ce stade de folie, le personnage est considéré comme marqué par les dieux (c'est à dire à peu près complètement fou). Une retraite dans un sanctuaire est recommandée, jusqu'à ce que le trouble soit redescendu à une intensité de 5. À partir de ce chiffre, le personnage a des moments de plus en plus longs de lucidité. Pour éviter les rechutes en cas de stress, il doit réussir un jet de volonté contre une difficulté de 10+intensité du trouble. En cas d'échec la schizophrénie le reprend pour un nombre d'heure égal à l'intensité. Au terme de ce temps le personnage peut tenter une nouvelle fois de reprendre le dessus.
7 & +	Schizophrénie : Voix. Le personnage entend des voix et se croit peut être élu ou tourmenté des dieux ou d'une autre entité, ancêtre ou esprit de la nature. Ces voix lui donnent des ordres, des conseils ou des récriminations. Perturbé en permanence, il souffre d'un malus de -1 à tous ses jets de compétence de société. En cas de stress, il doit effectuer un jet contre un seuil de 10+intensité du trouble. En cas d'échec, le personnage obéit aux ordres des voix jusqu'à la fin de l'action ou pour un nombre de minutes égal à l'intensité du trouble, le temps le plus court étant choisi par défaut.

Chaque réussite fait baisser de deux points l'intensité du trouble et donne un point de Vérité tendance Mystique au personnage⁴⁷.

Guérison auprès d'un précepteur

Les personnages peuvent aussi être soignés par des érudits de la nature humaine, qu'ils soient des précepteurs ou des personnes plus « simples », l'essentiel étant qu'ils aient la compétence science : psychologie.

⁴⁷ Ou lui fait perdre un point de Vérité s'il est de tendance Raison.

⁴⁸ Ou lui fait perdre un point de la tendance inverse.

La guérison du personnage est assumée par l'exploration et la découverte de son fonctionnement mental, qui lui permet de résoudre ses problèmes ou de les affronter.

Le soigneur utilise sa compétence psychologie contre les mêmes difficultés que dans le tableau précédent et au même rythme.

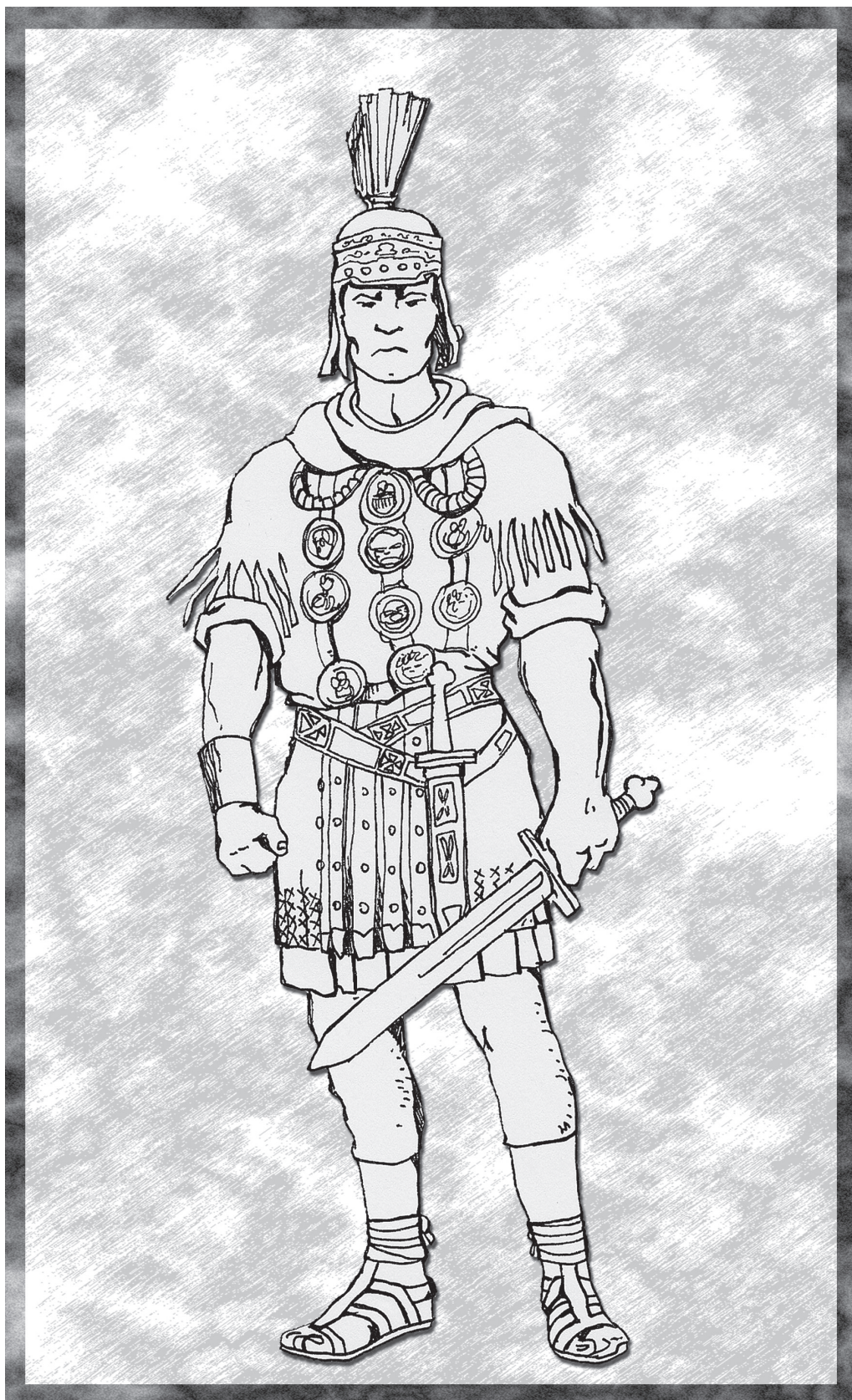
Chaque réussite fait baisser de deux points l'intensité du trouble et donne un point de Vérité tendance Raison au personnage⁴⁸.





ETHERNE

RÈGLES





ETHERNE

RÈGLES



A travers leurs aventures, les intrigues et les coups d'éclats, les personnages vont peu à peu gagner en renom à travers Etherne. Ils vont se faire de nouveaux contacts, devenir respectés et gravir peu à peu les échelons de la gloire et du pouvoir dans la République. Ce destin, l'Ascension, a parfois vu les plus humbles s'élever vers plus hautes sphères de la société ou les plus grands espoirs être impitoyablement fauchés par leurs ennemis.

Dans la plupart des scénarios, les personnages vont gagner des points de Renom, qui vont leur permettre d'obtenir des capacités sociales, c'est à dire des pouvoirs sur leur communauté qu'on appelle potestas. Ils sont classés en cinq rangs, en fonction de leurs puissances.

L'utilisation des potestas peut complètement changer le style de jeu. Il est recommandé au maître de bien réfléchir à l'ambiance qu'il veut donner à ses scénarios avant de les utiliser, en partie, totalement ou pas du tout. Les potestas peuvent également servir de source d'inspiration plutôt que de système de règle proprement dit.

Influence

Tous les 10 points de renom gagnés, les personnages obtiennent un point d'influence, qui sert pour certains potestas. Ceux-ci requièrent un jet d'influence. Il se calcule ainsi :

Score d'influence + rang du potestas le plus élevé + 1 d10.

Réputation

Pour savoir si on reconnaît un personnage, il faut effectuer un jet d'étiquette modifié par l'Influence du personnage contre la difficulté donnée par le tableau *Réputation* (jet d'étiquette).

RÉPUTATION (JET D'ÉTIQUETTE)

Difficulté	
La personne qui tente la reconnaissance est :	
...du même quartier/village	4
...de la même cité	8
...de la même grande cité/ alentours	10
...de la même province, d'Ethere	14
...du même pays	16
...d'un pays différent	18
...d'un pays lointain	20
Modificateurs	
Contexte favorable (héros du jour...)	+1 à +4
Potestas « Craint »	Rang*

* égal au rang du personnage





ETHERNE

RÈGLES



LE CHOIX DES POTESTAS

Les potestas s'acquièrent en dépensant des points de renom. Ces pouvoirs ont différents degrés de puissance, au nombre total de 5 rangs.

La plupart des personnages commencent au rang 1, ce qui leur permet d'avoir un potestas.

Le **rang 2** s'obtient avec **15 points de renom**.

Le **rang 3** s'obtient avec **20 points**.

Le **rang 4** s'obtient avec **25 points**.

Le **rang 5** s'obtient avec **40 points**.

Il faut avoir le potestas de rang immédiatement inférieur pour pouvoir prendre le suivant⁴⁹.

Le renom des personnages croît surtout dans les domaines où ils sont les plus efficaces. Un agent d'une compagnie navale gagne en renommée d'abord parmi les marchands, un ambact voit s'accroître sa réputation parmi les combattants etc.

Les potestas sont donc regroupés par groupes de compétences de métiers : guerre, voyage, société etc. Les joueurs, pour déterminer les potestas auxquels ils ont accès, doivent additionner tous leurs points de compétences dans un même groupe. A chaque fois qu'ils ont le nombre de points de renom nécessaire, ils peuvent choisir un potestas dans les deux groupes, et uniquement ceux-là, où ils ont les scores les plus élevés.

Exemple : Eledene, jeune marchande chevelue, totalise 12 points en voyage, 10 en société, 4 en guerre, 2 en filouterie et 0 en science et artisanat. Elle peut choisir son nouveau potestas parmi les groupes société ou voyage.

Avant d'acquérir un potestas dépendant d'un nouveau groupe de compétences, le personnage doit payer 10 points de renom pour acquérir le rang 0. Enfin, le potestas doit être choisi en accord avec le vécu du personnage et avec l'accord du maître de jeu. Les effets d'un potestas ne se font pas connaître de manière immédiate et entière. Ils entrent en jeu peu à peu, de manière à rester crédibles. Leurs textes doivent être considérés de manière plus souple que le reste des règles, de manière à les adapter à chaque situation et à chaque personnage.

Les contacts gagnés par l'intermédiaire des potestas sont toujours de rang 1 ou 0, à la décision du maître de jeu, sauf indication contraire. Seul un ami PNJ peut décider d'utiliser un de ces potestas, s'il en dispose, au profit d'un PJ.

CATÉGORIE DE POTESTAS

Voici une liste non-exhaustive de potestas classés par catégorie. Le maître de jeu est libre d'en créer de nouveaux en veillant à préserver un équilibre global.

⁴⁹ exception faite du rang 1

Filouterie

Ami des ombres, Rang 1

Le personnage dispose d'un ami sûr dans le milieu des bas-fonds, qui a quelques compétences particulières. Il peut s'agir d'un assassin, d'un receleur débrouillard ou d'un lieutenant de bande. (+ un ami)

Coup de main, Rang 1

Les anciens compagnons d'armes du personnage, disséminés dans son pays d'origine (à déterminer à la création), sont toujours prêts à lui donner un coup de main musclé. Il peut faire appel à eux une fois par scénario et dans les limites de leurs localisations (+ trois compagnons).

Patron, Rang 1

Le personnage a un protecteur, pour qui il travaille. Il peut lui demander régulièrement quelques coups de mains, à condition que son travail soit toujours aussi satisfaisant. Ces coups de mains peuvent être : l'aide temporaire d'une brute, des renseignements sur des gens de famille sénatoriale et de riches marchands ou l'adresse d'un faussaire, par exemple. Ce protecteur peut être officiel ou officieux ou se rajouter à un autre patron.

Réseau, Rang 2

Le personnage commence à être connu et s'est constitué au cours de ses déplacements un réseau de contacts, pas à proprement dire amical mais utile. Il peut obtenir de ces autres bandits le nom d'un contact pour chaque capitale provinciale des Terres Intérieures. Comme il semble difficile de retenir ou d'obtenir tous ces contacts de manière instantanée, le personnage doit préalablement se renseigner avant chacun de ces départs pour savoir comment joindre ces personnes. Il ne s'agit pas d'amis, mais de personnes en relation avec la sphère du crime qui n'ont aucune sympathie particulière pour le personnage. Il peut s'agir de contrebandiers qui pratiqueront des prix plus favorables au PJ, d'un bandit prêt à vendre ses services pour pas grand chose ou d'un fonctionnaire corrompu au courant de l'activité de la région etc.

Rumeurs, Rang 2

Le personnage connaît maintenant suffisamment de monde pour que sa langue perfide puisse blesser. Il sait comment s'y prendre pour lancer les histoires les plus horribles sur le dos de pauvres innocents. Pour lancer une rumeur, le personnage doit passer au minimum une journée à aller de thermopolium en thermopolium et à joindre ses contacts. Il doit ensuite faire un jet d'éloquence, modifié non par son charisme, mais par son influence. Il doit dépasser un seuil de 13. Son jet est modifié par la table *Rumeurs* (jet d'éloquence).





ETHERNE

RÈGLES



RUMEUR (JET D'ÉLOQUENCE)

Rumeur sur une personnalité ou communauté connue	+2
Le diffamateur est aidé(e) par d'autres personnes	+1
Le diffamateur est connu(e) pour être « crédible »	+1
Le diffamateur s'appuie sur des faits d'actualité connus	+1
Par journée supplémentaire passée à divulguer la rumeur *	+1
La rumeur concerne une personne ou communauté qui n'intéresse personne	-2
La rumeur semble vraiment peu crédible	-1 à -4
Pour chaque diffamateur qui s'oppose à cette rumeur	-1
Les gens ne peuvent pas communiquer entre eux (couvre-feu etc.)	-3

* Le maximum de bonus étant le potestas de rang le plus élevé en filouterie du personnage

Si la marge de réussite est égale ou inférieure à 4, la rumeur court dans la région pendant une semaine avant de mourir.

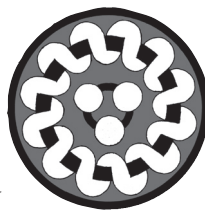
Pour chaque paire de points supplémentaire, la rumeur dure une semaine de plus et fait perdre un point de renom au personnage ciblé.

Exemple : avec 7 de marge de réussite, la rumeur dure 2 semaines et fait perdre 1 point de renom à la cible.

La rumeur ne prend qu'aux endroits où des diffamateurs ont agi.

Admirateurs, Rang 3

Le personnage commence à avoir une certaine réputation dans son pays d'origine ou la région où il opère le plus souvent. Il peut compter dans cet endroit sur une foule d'admirateurs, de contacts et de partisans. Il y gagne progressivement vingt compagnons (qui peuvent constituer des bandes entières, par exemple) et cinq amis, qui lui forment un carré de fidèles.



Haute complicité, Rang 4

Les talents et les actes du personnage l'ont fait remarquer en haut lieu. Un sénateur, un publicain, un haut prêtre ou tout autre dirigeant d'une importante faction l'a contacté et s'est lié avec lui d'amitié ou par un intérêt très stable. Le personnage gagne donc un ami avec un potestas de rang 5 en société et les ressources qui y sont associées (un logis confortable, une couverture officielle) dans la limite des possibilités et des motivations profondes du nouveau contact.

Marchandises, Rang 4

Le personnage a accumulé assez de contacts ou de réputation pour avoir accès à toutes les marchandises « humaines » ou matérielles du monde connu, légales ou illégales. Seules les marchandises extrêmement rares ou uniques restent hors de sa portée : fleur d'étoile des Terres Sacrées, écume de la mer du Nord etc. Quand bien même il peut obtenir dessus assez d'informations pour monter lui-même une expédition. Pour le reste il peut obtenir, en moyenne, un objet rare en une semaine, un objet très rare dans un délai de trois semaines. La rareté d'un esclave est déterminée par son niveau de compétences et d'utilité. Cette capacité du personnage joueur ne l'exempte pas de payer sa marchandise.

L'homme de la Plèbe, Rang 5

Le personnage est aussi célèbre dans les bas-fonds et le peuple que Claudius chez les sénateurs. On raconte ses hauts-faits et ses mésaventures comme des contes classiques. Quand il est reconnu, le personnage peut toujours compter sur l'aide des filous et des opprimés, à moins d'être confronté à une personne aussi populaire ou à ses représentants.

La popularité du personnage est suffisante pour qu'il tente, pendant une apparition publique, de soulever une véritable insurrection armée. Il doit pour ce faire profiter d'une situation de crise et faire une mémorable harangue au peuple assemblé. Le personnage, lors de ce discours, doit réussir un jet d'éloquence d'une difficulté de 24 modifié par son score d'influence et par le contexte, à la discrétion du maître de jeu. En cas de réussite, le personnage se retrouve à la tête d'une foule en furie, composée des trois quarts de l'assemblée ou de cent personnes par point d'influence du personnage, au plus avantageux des cas, dans la limite de la démographie locale.

Eminence grise, Rang 5

Le personnage a toujours réussi à rester assez discret, tout en se faisant un grand nombre d'alliés. Qu'il garde des secrets compromettants ou qu'il ait passé de complexes alliances, le personnage peut compter sur l'appui de plusieurs puissants personnages. (+ 5 compagnons de niveau 4 et 3 amis de rang 5).

Guerre

Coup de main, Rang 1

Les anciens compagnons d'armes du personnage, disséminés dans son pays d'origine (à déterminer à la création), sont toujours prêts à lui donner un coup de main musclé. Le PJ peut faire appel à eux une fois par scénario et dans les limites de leurs localisations. (+ trois compagnons).





ETHERNE

RÈGLES



Confrérie, Rang 1

Le personnage connaît un équipage ou une bande présents dans deux cités, prêt à lui rendre service et avec une faible rémunération. Il peut s'agir de faire passer un peu de marchandise en contrebande ou de faire le coup de poing contre un ennemi fragile de préférence et qui ne sera pas susceptible de faire des offres trop intéressantes, faute de les voir se retourner. (+ six connaissances)

Réseau, Rang 2

Les compagnons d'armes du personnage ont suffisamment parlé de ses exploits pour qu'il commence à être connu. Le personnage peut obtenir de ses frères d'armes le nom d'un contact pour chaque capitale provinciale des Terres Intérieures. Comme il semble difficile de retenir ou d'obtenir tous ces contacts de manière instantanée, le PJ doit préalablement se renseigner avant chacun de ses départs pour savoir comment joindre ces personnes. Il ne s'agit pas d'amis, mais de personnes en relation avec la sphère militaire. Il peut s'agir de forgerons qui pratiqueront des prix plus favorables au personnage, de mercenaires prêts à vendre leurs services pour pas grand chose ou de légionnaires au courant de l'activité militaire de la région etc.

Réputation, Rang 3

La compétence du personnage est désormais reconnue dans les milieux informés de la chose militaire. Il est payé double par les personnes qui le connaissent et les guerriers lui reconnaissent un statut à part. Certains le respectent, d'autres veulent le défier pour prouver leur valeur. Les adversaires qui le reconnaissent doivent faire un jet sous volonté en opposition contre un jet d'influence du personnage. En cas d'échec, ils subissent une pénalité d'un point à tous leurs jets visant à l'affronter, due à la peur.

Grand maître, Rang 3

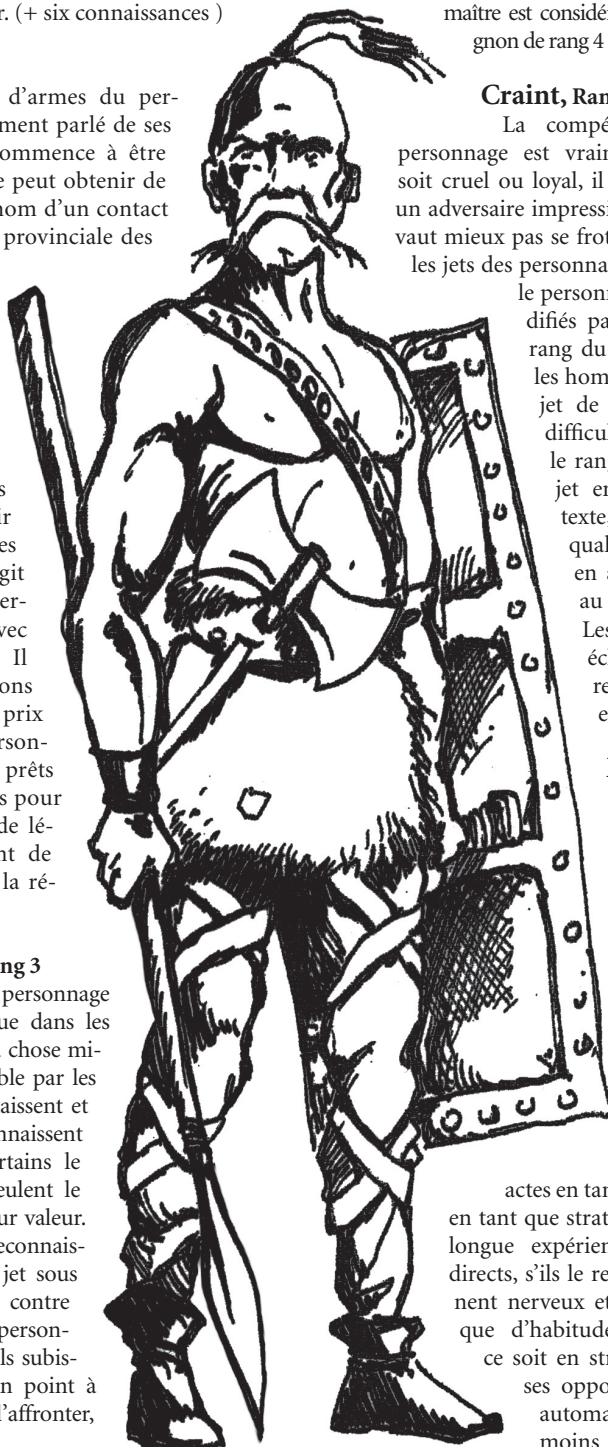
Le personnage a été remarqué par un guerrier d'importance, comme un grand stratège ou un gladiateur de renom. Le maître propose au personnage de rentrer dans son école ou sous son commandement et de profiter de son enseignement. Entre les scénarios, le personnage peut donc bénéficier de l'aide de son tuteur, tant pour apprendre que pour rencontrer des contacts (le maître est considéré comme un compagnon de rang 4 ou 5).

Craint, Rang 4

La compétence martiale du personnage est vraiment connue. Qu'il soit cruel ou loyal, il est reconnu comme un adversaire impressionnant, auquel il ne vaut mieux pas se frotter. En combat, tous les jets des personnages pour reconnaître le personnage craint sont modifiés par un bonus égal au rang du PJ. S'il est reconnu, les hommes doivent faire un jet de volonté contre une difficulté égale à trois fois le rang du PJ. Modifiez ce jet en fonction du contexte, du nombre et de la qualité des combattants, en ajoutant de -4 à +4 au seuil de difficulté. Les personnages qui échouent à ce jet se rendent ou s'enfuient en cas de combat.

Maître de guerre, Rang 5

Le personnage est considéré comme un des plus grands guerriers ou stratège du monde connu. Les hommes placés sous son commandement sont prêts à mourir pour lui et le moindre de ses actes en tant que combattant ou en tant que stratège est le fruit d'une longue expérience. Ses adversaires directs, s'ils le reconnaissent, deviennent nerveux et font plus d'erreurs que d'habitude. En combat, que ce soit en stratégie ou en mêlée, ses opposants ont un malus automatique d'un point, à moins d'être eux-mêmes





ETHERNE

RÈGLES



maître de guerre. Tous les hommes placés sous son commandement ont un bonus de +1 à leurs jets de compétence guerre en combat, convaincus qu'ils sont d'aller à la victoire.

La célébrité du personnage est telle qu'il peut lever une armée sur sa seule réputation. S'il est reconnu, il peut lever une troupe sur la promesse d'une victoire ou d'un butin. Le personnage doit réussir un jet de commandement de difficulté 20 modifié par son influence et par le contexte, à la discrétion du maître de jeu. En cas de réussite, le personnage se retrouve à la tête d'une troupe, composée des trois quarts de l'assemblée ou de cent personnes par point d'influence du personnage, au plus avantageux des cas, dans la limite de la démographie locale.

Science et artisanat

Amis, Rang 1

Le personnage a déjà eu affaire à de nombreux partenaires et s'est forgé quelques amitiés. Ces personnes occupent des secteurs d'activité différents, adaptés au commerce du personnage joueur. Il peut s'agir de marins, d'autres marchands, de fonctionnaires ou de mercenaires. Ils sont prêts à rendre service au marchand suivant leurs propres spécialités. (+ trois compagnons)

Atelier autonome, Rang 1

Le personnage dispose d'un modeste atelier ou d'une partie d'un grand atelier où il a suffisamment de matière première pour exercer son art pendant au moins un mois. Si aucun de ces cas n'est applicable, il dispose de plusieurs clients réguliers, qui comptent comme six connaissances supplémentaires.

Réseau, Rang 2

Le personnage commence à être connu et s'est constitué au cours de ses déplacements un réseau de contacts, pas à proprement dire amical mais utile. Il peut obtenir de certains de ses contacts le nom d'une personne pour chaque capitale provinciale des Terres Intérieures. Comme il semble difficile de retenir ou d'obtenir tous ces contacts de manière instantanée, le PJ doit préalablement se renseigner avant chacun de ces départs pour savoir comment joindre ces personnes. Il ne s'agit pas d'amis, mais de personnes en relation avec la sphère mercantile, artisanale ou artistique. Il peut s'agir de contrebandiers qui pratiqueront des prix plus favorables au PJ, d'un évergète prêt à l'accueillir chez lui ou de riches clients etc.

Revenus, Rang 2

Le personnage a réussi à s'établir une réputation suffisamment bonne pour avoir des entrées d'argent régulières. S'il se déplace souvent, un ou des apprentis tiennent son commerce entre ses voyages (son

travail reste néanmoins requis). Le personnage touche ainsi 60 as par mois sans travailler et en gagnant en plus 10 as par semaine de travail.

Protecteur, Rang 3

Le personnage a un protecteur, pour qui il travaille très régulièrement. Il peut lui demander son aide, à condition que son travail soit toujours aussi satisfaisant. Il peut s'agir d'une escorte pour ses déplacements les plus dangereux, d'un prêt important sans intérêts, de cadeaux appréciables ou de son introduction auprès de personnes célèbres dans les plus hautes sphères de la République.

Grand maître, Rang 3

Le personnage a été remarqué par une des plus grandes sommités dans un art, un artisanat ou une science qu'il exerce. Le maître propose au personnage de rentrer dans son école ou son atelier et de profiter de son enseignement. Entre les scénarios, le personnage peut donc bénéficier de l'aide de son tuteur, tant pour apprendre que pour rencontrer des contacts. (le maître est considéré comme un compagnon de rang 4 ou 5).

Marchandises, Rang 4

Le personnage a accumulé assez de contact ou de réputation pour avoir accès à toutes les marchandises « humaines » ou matérielles du monde connu, légales ou illégales. Seules les marchandises extrêmement rares ou uniques restent hors de sa portée : fleur d'étoile des terres sacrées, membre de créatures fantastiques etc. Quand bien même il peut obtenir dessus assez d'informations pour monter lui-même une expédition. Pour le reste il peut obtenir, en moyenne un objet rare en une semaine, un objet très rare dans un délai de trois semaines. La rareté d'un esclave est déterminée par son niveau de compétences et d'utilité. Cette capacité du personnage joueur n'exempte pas le marchand de payer sa marchandise.

Admirateurs, Rang 4

Le personnage a une réputation importante dans son pays d'origine ou la région où il opère le plus souvent. Il peut compter dans cet endroit sur une foule d'admirateurs, de contacts et de partisans. Il y gagne progressivement vingt compagnons (qui peuvent constituer un groupe d'admirateurs ou des notables locaux répartis entre plusieurs cités, par exemple) et cinq amis, qui lui forment un carré de fidèles admiratifs devant sa science.

Célébrité, Rang 5

Les services du personnage s'arrachent une fortune et il est réclamé auprès des plus grands de ce monde. Sa réputation a sans doute franchi les frontières et il peut être demandé dans l'empire sassanide comme à Cartago. Il dispose de 400 as de bénéfice personnel les mois où il ne travaille pas et de 200 as supplémentaires pour chaque semaine où il se met à l'ouvrage. (soit 1200 as par mois complet de travail).





ETHERNE

RÈGLES



Société

Ami lettré, Rang 1

Le personnage dispose d'un ami sûr parmi la bonne société, qui a quelques compétences particulières. Il peut s'agir d'un notable, d'un précepteur ou d'un modeste initié. (+ un ami)

Respect, Rang 1

Le personnage obtient de la troupe et des fonctionnaires latins et achéens ce qu'il veut avec plus de facilité. Effectuer un jet d'opposition entre l'addition du score d'influence du PJ et de son score de commandement contre ceux du fonctionnaire visé. Cette influence ne permet ni immunité ni illégalité mais permet d'obtenir immédiatement explications, paperasseries et rendez-vous.

Patron, Rang 1

Le personnage a un protecteur, pour qui il travaille. Il peut lui demander régulièrement quelques coups de mains, à condition que son travail soit toujours aussi satisfaisant. Ces coups de mains peuvent être : l'aide temporaire d'une brute, des renseignements sur des gens de famille sénatoriale ou de riches marchands ou l'adresse d'un faussaire. Ce patron peut être officiel ou officieux et s'ajouter alors à un autre.

Renseigné, Rang 2

Le personnage connaît suffisamment de monde pour obtenir des informations d'actualité sur toutes les sphères de son pays d'origine, à l'exception des sociétés secrètes. Chacun de ses contacts possède une source de renseignements sur une ou plusieurs communautés ou sphères. Il doit aller les rencontrer ou correspondre avec eux afin d'obtenir les renseignements désirés (+ 3 compagnons)⁵¹.

Passe droit, Rang 2

Le personnage peut défier les interdictions des autorités civiles ou militaires latines grâce à son rang social aisé. Cela veut dire qu'il peut conduire en char comme un fou, ne pas respecter un couvre feu, harceler les jeunes femmes/hommes dans la rue, qu'il ne paye pas les taxes des marchands etc. Les crimes et les vols sont par contre toujours punis avec la même sévérité. La réussite de chacun de ces coups de force est fonction de l'énergie des forces de l'ordre à défendre la loi. Effectuer à chaque fois un jet Influence+Commandement du personnage contre Influence + Commandement du représentant de l'ordre en faction.

Clientèle, Rang 3

Un certain nombre de personnes sont redevables de services à l'égard du personnage. A chaque scénario il peut demander à ce qu'une personne lui donne un coup de main. On considère qu'à ce stade le personnage peut obtenir l'aide d'au moins une personne par profession latine dans la région qu'il connaît le mieux. Cette personne ne peut être une personne réputée. Il s'agit de quelqu'un avec des compétences moyennes. Le service demandé à cette personne doit être adapté à sa profession et doit rester dans les limites du raisonnable : il peut s'agir d'un prêt à taux modéré, d'une mission d'escorte, d'une contrefaçon, mais pas d'un suicide.

Corruption, Rang 4

Le personnage à l'influence suffisante pour tenter de rendre légale toute action faite sous son commandement qui s'apparenterait à une action de police, y compris meurtres, perquisitions et réquisitions. Cette action n'est possible que dans un territoire sous juridiction latine (pour un personnage ayant des intérêts latins). Il doit aller faire jouer son rang auprès des autorités compétentes, officier de la légion, sebiacara ou préteurs (juges) et réussir un duel d'influence contre la personne victime.

Une action grave, comme le meurtre d'un citoyen même anonyme fait accroître la difficulté de 4 points.

Publicain, Rang 5

Le personnage a été remarqué des plus hautes sphères et l'Etat a décidé de lui proposer un contrat public, visant à lui confier l'organisation de prélèvements dans une communauté importante. Cette activité assure de nouvelles responsabilités mais des revenus très importants. Chaque mois, le personnage va percevoir en bénéfice aux alentours de 1000 as. L'autre partie des revenus est destinée aux charges, dont une milice privée chargée de protéger l'argent de l'Etat durant son transfert. Elle doit s'élever à une vingtaine d'individus mais peut être augmentée si le joueur y investit plus.

Imperium, Rang 5

Famille sénatoriale seulement. Le personnage peut faire voter une loi au Sénat, visant à faire agir un détachement militaire ou une autre administration de la République. Il peut s'agir de la mise à prix de quelqu'un, d'une aide à une communauté etc.

Il faut que cette action soit suffisamment discrète ou de faible ampleur pour qu'elle ne puisse pas rencontrer d'opposition importante. Dans le cas contraire, il faudrait s'en remettre aux actions du personnage en jeu pour qu'il puisse convaincre le Sénat de la pertinence de son action.

⁵¹ Tous ces nouveaux contacts font partie du réseau de renseignements du personnage, mais d'autres contacts peuvent aussi y être inclus.





ETHERNE

RÈGLES



Voyage

Ami de route, Rang 1

Le personnage dispose d'un ami sûr parmi les voyageurs, qui a quelques compétences particulières. Il peut s'agir d'un marchand, d'un filou itinérant ou d'un initié d'Hermès. (+ un ami)

Compagnons de voyage, Rang 1

Le personnage à déjà eu affaire a de nombreux partenaires et s'est forgé quelques amitiés. Ces personnes occupent des secteurs d'activité différents, adaptés à l'activité du personnage joueur. Il peut s'agir de marins, d'autres marchands, de fonctionnaires ou d'un mercenaire. Ils sont prêts à rendre service au personnage avec leurs propres spécialités (+ trois compagnons).

Réseau, Rang 2

Le personnage commence à être connu et s'est constitué au cours de ses déplacements un réseau de contact, pas à proprement dire amical mais utile. Il peut obtenir de ces autres marchands le nom d'un contact pour chaque capitale provinciale des Terres Intérieures. Comme il semble difficile de retenir ou d'obtenir tous ces contacts de manière instantanée, le personnage doit préalablement se renseigner avant chacun de ses départs pour savoir comment joindre ces personnes. Il ne s'agit pas d'amis, mais de personnes en relation avec la sphère mercantile. Il peut s'agir de contrebandiers qui pratiqueront des prix plus favorables au personnage, d'un guide prêt à vendre ses services pour pas grand chose ou d'un marchand au courant de l'activité de la région etc.

Hospitalité, Rang 2

Précepteurs et initiés. Tout le monde (Latins et Achéens) respecte le précepteur ou l'initié et peut lui accorder toit et nourriture pour chaque nuit. Les notables présentent les premiers leur hospitalité au personnage. Ceux qui sont proches de leur vérité peuvent même devenir des alliés potentiels.

A priori, plus la ville d'accueil est grande, moins importants seront les hôtes qui proposeront au personnage de l'héberger ou de le renseigner (dans un village, le plus haut notable propose son toit, dans une capitale le personnage passe quasi-inaperçu et demande l'hospitalité dans un relais).

Renseigné, Rang 3

Le personnage connaît suffisamment de monde pour obtenir des informations d'actualité sur tous les pays des Terres Intérieures, à l'exception du Pays du Fleuve. Chacun de ses contacts possède une source de renseignements sur une ou plusieurs contrées. Il doit aller les rencontrer ou

correspondre avec eux afin d'obtenir les renseignements désirés. Ces mêmes personnes sont assez instruites pour enseigner au personnage, s'il en a le temps, la langue des pays concernés et certains de leurs us et coutumes (+ 5 compagnons)⁵².



Transport, Rang 3

Le personnage a rendu un service à une institution particulièrement porté sur le voyage et bénéficie de facilités importantes grâce à elle. Il peut s'agir d'un sauf conduit auprès de la légion, afin d'utiliser ses relais ; d'une reconnaissance de dette d'une société de publicains qui s'engage à mettre un de ses navires ou des montures à disposition ou de l'aide du temple d'Hermès, par exemple.

Marchandises, Rang 4

Le personnage a accumulé assez de contacts ou de réputation pour avoir accès à toutes les marchandises « humaines » ou matérielles du monde connu, légales ou illégales. Seules les marchandises extrêmement rares ou uniques restent hors de sa

⁵² Tous ces nouveaux contacts font partie du réseau de renseignements du personnage, mais d'autres contacts peuvent aussi y être inclus.





ETHERNE

RÈGLES



portée : fleur d'étoile des Terres Sacrées, écume de la mer du Nord etc. Quand bien même il peut obtenir dessus assez d'informations pour monter lui-même une expédition. Pour le reste il peut obtenir, en moyenne un objet rare en une semaine, un objet très rare dans un délai de trois semaines. La rareté d'un esclave est déterminée par son niveau de compétences et d'utilité. Cette capacité du personnage joueur ne l'exempte pas de payer sa marchandise.

Le Voyageur, Rang 5

Le personnage a arpenté les Terres Intérieures de long en large ou a rencontré des gens venant de tous les horizons. Chaque peuple lui a donné un nom différent, bien souvent synonyme de voyageur. Il compte un ami dans chaque grande ville des Terres Intérieures, à l'exception du pays du Fleuve. Il peut également compter sur un compagnon dans chaque ville moyenne, qu'il s'agisse d'un sympathisant jamais aperçu avant ou d'une vieille connaissance.

Toute personne le reconnaissant et étant neutre ou aimable vis à vis du personnage est prête à lui offrir l'hospitalité à lui et ses compagnons de voyage.

Sa grande connaissance des peuples lui permet d'essayer de comprendre plus facilement des langues inconnues, par d'audacieux rapprochements (la compétence langue étrangère est pour lui une compétence naturelle).

Son expérience des peuples étrangers lui rend impossible toute bétise de coutumes ou de protocoles (les échecs critiques en étiquette deviennent des échecs simples).

Quant il est reconnu, le personnage obtient le respect de ses interlocuteurs et bénéficie d'un bonus automatique de deux points sur tous ses jets de charme, éloquence, négociation et commandement.

Au cours de ses voyages, de ses études et de ses rencontres le personnage a également appris l'emplacement de nombreuses caches ou endroits discrets. Il connaît ainsi un endroit où se cacher dans chaque grande cité ou grande région des Terres Intérieures, à l'exception du pays du Fleuve.





« C'est à travers l'épreuve que tu t'es élevé ⁵³. »
*Cralas dans Pensées de Cralas l'ancien :
discours à Calimène.*

Selon les préceptes du vénérable philosophe artésien, les hommes apprennent particulièrement des temps de crises. Les scénarios de jeu de rôle font en général jouer de tels moments, à l'issue desquels les personnages ressortent plus fort (quand ils y survivent, bien sûr...). Chacune de leurs actions va leur permettre de progresser peu à peu, devenant meilleurs combattants après chaque duel ou fins diplomates à force de négociation. Les règles expliquent comment améliorer peu à peu les caractéristiques des personnage-joueurs.

Comment gagner des points d'expérience

A la fin de chaque scénario, le maître de jeu accorde un certain nombre de points d'expérience aux joueurs, afin de représenter l'amélioration progressive des compétences de leurs personnages.

Pour chaque séance de jeu, le maître de jeu peut accorder de zéro à deux **points pour l'interprétation** du personnage par le joueur et autant pour son **investissement dans la résolution du scénario**.

Par exemple, une séance d'introduction, rapide ou lente mais faible en action, devrait donner un ou deux points d'expérience.

Un scénario de deux séances devrait ramener en moyenne de 3 à 6 points aux joueurs. Si les joueurs n'ont pas été spécialement bons accordez-leur 2 points. Si leur façon de jouer leurs personnages a été agréable et qu'ils ont rempli les grands objectifs du scénario, donnez-leur 4 points. Si les enjeux ont été forts, le scénario difficile, ou des scènes particulièrement intenses et leur réussite manifeste, donnez-leur 5 ou 6 points chacun. Enfin, si un joueur s'est particulièrement illustré, le maître de jeu peut lui rajouter un ou deux points de bonus. De manière inverse, un joueur peut être ainsi sanctionné.

Cette échelle est indicative et chacun prendra son propre rythme, selon que l'on souhaite voir son groupe évoluer plus ou moins rapidement ou le juger avec impartialité sur toutes ses actions.

Une partie catastrophique peut très bien ne donner aucun point aux personnages.

⁵³ La tradition veut que Cralas ait prononcé ses paroles après une longue discussion avec Calimène sur la capacité de l'homme à s'améliorer. Calimène, sceptique, aurait argué du cycle inévitable des pouvoirs, s'élevant et s'écroulant, sans qu'aucun tire expérience de la chute des autres, afin de tendre à un gouvernement parfait et éternel. Ce à quoi Cralas objecta que Calimène avait changé d'exemple historique pour mieux étayer son discours depuis qu'il avait été défait dans sa précédente dispute philosophique, concluant ainsi « C'est à travers l'épreuve que tu t'es élevé. ». Nombre de spectateurs, qui s'étaient endormis, ne furent réveillés qu'à ces mots et applaudirent distraitemment, consacrant la temporaire victoire de Cralas et immortalisant ces mots.





ETHERNE

RÈGLES



Inversement un scénario de deux séances, mais intense, rempli d'épreuves de toutes natures ou éclairé par des idées particulièrement brillantes des joueurs peut rapporter 12 points d'expérience. Le maître de jeu devra prendre confiance en lui et se fixer ses repères, afin de récompenser les joueurs.

Comment gagner des points de renom et d'influence

Chaque aventure va faire rencontrer aux personnages de nouvelles connaissances, de nouveaux alliés, des humbles aux puissants. Leurs noms vont finir par être connus et leur seule présence finira par peser de plus en plus en lourd.

Cette influence est simulée par les points de renom et d'influence des personnages. A la fin de chaque scénario, les personnages vont gagner des points de renom. Tous les 10 points de renom gagnés, le personnage gagne 1 point d'influence. Le gain de points de renom à l'issue d'un scénario est fonction de l'importance des événements joués.

Une action faite dans la plus grande discrétion, sans aucun témoin ni preuve, faite par un individu isolé qui resterait silencieux, dans un cas extrême, ne rapporterait **aucun point**.

Un scénario où les personnages devraient aider une famille, contacter des factions ou faire un coup d'éclat dans un endroit un peu isolé leur ferait gagner **deux points** de renom.

Une opération diplomatique entre notables ou une action bien menée remarquée par quelqu'un d'important peut amener **3 ou 4 points** de renom.

Un bon combat au milieu de la grande arène ou une allocution remarquée sur un grand forum peut faire gagner **5 ou 6 points**.

Un scénario moyen devrait donc faire gagner aux joueurs entre 1 et 4 points de renom.

Le maître de jeu doit aussi s'en remettre à son bon sens pour apprécier la valeur exceptionnelle d'une action. Par exemple, le premier grand combat d'un gladiateur célèbre a sûrement grandement accru sa réputation, mais les suivants n'ont fait que la consolider, ses victoires prenant un caractère plus prévisible.

Augmenter ses attributs

Il est possible d'augmenter ses attributs avec des points d'expérience. Il suffit pour cela de payer le quadruple du score que l'on veut atteindre.

Exemple : Sigilus a 4 en volonté. Il lui faudra dépenser 20 points d'expérience pour monter ce score à 5.

Un personnage ne peut augmenter ses attributs que d'un point à chaque fois. Il ne peut également

augmenter que les attributs qui lui ont servi pendant le scénario, à travers un jet de compétence, un jet d'attribut ou une action ne nécessitant pas de jet mais se fondant sur l'utilisation d'un tel attribut.

Exemple : Sigilus s'est montré particulièrement entêté lors des dernières séances de jeu et a tenu tête courageusement à d'importants personnages. Il pourra augmenter, s'il le veut, son score de volonté.

Augmenter ses compétences

Il est possible d'augmenter ses niveaux de compétence avec des points d'expérience. Il suffit pour cela de payer la valeur du score que l'on veut atteindre.

Exemple : Sigilus a 3 en discrétion. Il lui faudra dépenser 4 points d'expérience pour monter ce score à 4.

Un personnage ne peut augmenter ses niveaux de compétence que d'un point à chaque fois. Il ne peut également augmenter que les compétences qui lui ont servi pendant le scénario, à travers un jet de compétence ou une action ne nécessitant pas de jet mais se fondant sur l'utilisation d'une telle compétence.

Exemple : Sigilus a tenu un très beau discours devant des notables latins lors de la dernière séance de jeu. Il pourra augmenter, s'il le veut, son score d'éloquence.

La compétence enseignement permet également d'augmenter ses compétences. Reportez-vous pour plus de renseignements à la description de cette compétence.

Augmenter ses autres scores

Les seuils de blessures

Les seuils de blessures se modifient selon les variations des scores des attributs qui les déterminent, à savoir Endurance et Volonté. Ils ne peuvent être augmentés par des points d'expérience.

La Foi

La Foi augmente ou baisse en fonction des actes du personnage. Reportez-vous pour plus de précision au chapitre « Mysticisme et Raison ».

Les points de Fortune

Il est possible d'augmenter son nombre de points de Fortune en dépensant des points d'expérience. On ne peut acheter qu'un point à la fois.

D'un score de 1 à 3, chaque point supplémentaire coûte 5 points d'expérience.

D'un score de 4 à 7, chaque point supplémentaire coûte 8 points d'expérience.

D'un score de 8 à +, chaque point supplémentaire coûte 10 points d'expérience.



TROISIÈME PARTIE

MYSTICISME ET RAISON

LES DEUX VÉRITÉS D'ÉTHERNE

LE PANTHÉON D'ÉTHERNE ET SES ADEPTES

LE TRIOMPHE DE LA RAISON

LE COMMUN DES MORTELS

SIGNE DES DIEUX ET HASARD DU MONDE



« Pour nous Latins, Saturne est le dieu des secrets, selon certaines traditions celui qui donna à Hammourabi tous ses sortilèges. Les pouvoirs du divin Saturne ne sont niés par personne. Sauf par ces abjects Artésiens. Ces ridicules et arrogants vieillards ont le chic pour arriver et dire : « Ce n'est pas possible » « Vous avez tort » etc. J'ai bien essayé de leur montrer la réalité des pouvoirs divins mais ils se dérobent en leur présence. En général c'est à ce moment qu'ils disent « Vous voyez bien que j'avais raison, jeune homme ». AAAHH ! Je les déteste !!! Puisse Saturne rayer leur minable cité de la carte ! »

Quintus Publius, Adepté de Saturne.

Dans le monde d'Etherne, les mystères divins et la « magie » qui y est associée sont insaisissables et instables. Certains hommes sont convaincus que les dieux interviennent tous les jours dans leurs vies. Ils pensent que ces êtres divins tracent leurs destinées, que les forêts sont peuplées d'êtres mythiques et que le monde n'est qu'une grande énigme. D'autres sont convaincus du contraire. Ils se font les champions de la Raison. Ils affirment qu'il n'y a rien de magique dans le monde, qu'il n'y a ni hasard ni chance et que tout est résultat d'un grand nombre de facteurs, tous explicables par la logique.

Ces deux visions du monde s'affrontent un peu plus chaque jour. Chacun défend sa vérité avec toute la force de son esprit. Si un défenseur de

la Raison ne croit pas au pouvoir de quelqu'un, il est bien possible que cette personne ne puisse tout simplement utiliser ses pouvoirs en sa présence.

En terme de jeu, la magie telle qu'on l'entend habituellement est peu présente. Seuls les prêtres, des personnages attachés à leur temple et qui se dévouent complètement à leur dieu, disposent de pouvoirs troublants, voire puissants. Leur mode de vie en fait des personnages non joueurs. Ils existent néanmoins des adeptes initiés, des gens qui suivent avec dévouement un dieu et connaissent quelques rituels propres à les aider. Ces initiés sont des personnes rares. Les précepteurs et les grands défenseurs de la Raison ne sont pas non plus très courants, car ce sont en général des gens très instruits qui appartiennent à une élite, issue des grands centres humains du bord de la Mer Intérieure.





APPELER LES POUVOIRS DES DIEUX

Jouer un adepte

Dans le monde d'Etherne, de nombreuses personnes croient en l'existence des dieux. Beaucoup se les représentent comme des forces incompréhensibles et finalement inaccessibles. Leur croyance en ces êtres surnaturels est plus souvent le fait de la peur ou de l'envie. Elle s'estompe aussitôt le danger passé ou le désir assouvi.

Certains, pourtant, croient avec fermeté et fidélité. Un événement peut marquer leurs vies et les tourner vers une divinité. Ou peut-être sont-ils éduqués depuis leur plus jeune enfance dans un environnement mystique. Ces gens font de leur croyance un mode de vie et une fin en soi. Ils sont initiés par les prêtres aux mystères de leur dieu et deviennent ainsi ses plus fidèles serviteurs. Leur foi est si forte qu'ils parviennent à réaliser de véritables miracles. Des personnes à la foi aussi forte sont rares autour de la Mer Intérieure. Il y a peut-être un véritable initié pour 2000 personnes environ. Car s'il existe beaucoup plus de responsables religieux, flamme ou pontife, tous n'ont pas la même foi dans les dieux. Nombreux sont ceux qui occupent des postes importants grâce à leur richesse et en y cherchant simplement le pouvoir.

Tous, adeptes initiés et prêtres, sont reconnus et écoutés par le peuple comme des interlocuteurs des dieux. En choisissant l'avantage initié, le joueur choisit un cadre supplémentaire à son personnage. Il n'occupe pas de poste élevé dans sa hiérarchie, car ses obligations l'obligeraient sans doute à adopter un mode de vie contraire aux nécessités de « l'aventure ». Il se devra peut-être aussi de répondre de ses actes devant d'autres membres du culte ou bien plus dur encore, devant sa propre divinité...

La rareté de telles personnes fait qu'en jeu il est déconseillé au maître d'accepter plus d'un initié par groupe de joueurs, sous faute de trahir l'univers et de transformer sa partie en ménagerie. Chaque initié est assez typé et dispose de véritables pouvoirs occultes, dont il doit se servir de manière « respectueuse ». Les rituels mystiques sont une chose rare à Etherne dont il faut soigner chaque intervention. Un rituel devrait avoir un impact du fait de sa seule exécution et quelque en soit le résultat, pour marquer la solennité du moment et montrer la force de la foi de l'adepte.

D'une manière générale, les rituels utilisés correspondent au domaine de chaque dieu. Les rituels d'Hermès permettent d'arriver plus vite à destination ou d'éviter les dangers de la route, par exemple. Les rituels d'Euphébius, le dieu des voleurs et le dieu tutélaire de la cité d'Etherne, peuvent permettre d'agir avec discrétion ou d'user de charme. Il s'agit donc de « petits » effets et certains rituels ne correspondent qu'à une seule nécessité sociale et sont là pour permettre de faire du roleplay et rien d'autre. La fonction d'initié doit plus se sentir





dans l'interprétation que dans la pratique. Les initiés gardent le secret sur leur capacité et sur leurs rituels, qu'ils considèrent comme leurs privilèges.

Pour toutes ces raisons il est conseillé de ne confier des rôles d'initiés qu'à des joueurs expérimentés et motivés. Enfin, pour conserver le mystère, il est également conseillé d'interdire aux joueurs non concernés la lecture de cette section. Seul les joueurs des initiés devraient pouvoir consulter la section du dieu de leur personnage, dans les limites des connaissances de leurs personnages.

Apprendre des rituels

Les personnages initiés ne connaissent, à leur création, que trois rituels. Leurs difficultés ne peuvent être supérieures à 15. Ces trois premiers rituels sont choisis par le maître de jeu.

Par la suite, ils pourront apprendre de nouveaux rituels si des flamines ou d'autres adeptes leur confient les secrets de leurs réalisations. De tels échanges nécessitent de gagner la confiance des initiés et de franchir avec succès les épreuves initiatiques qu'ils feront franchir à ceux qui veulent apprendre.

Néanmoins, les initiés ne sont capables d'apprendre un rituel que si leur science des mystères est assez avancée. En terme de jeu, le personnage doit réussir un jet de mysticisme contre le seuil de difficulté du rituel. Il peut faire une telle tentative à une fréquence égale en nombre jour à la difficulté du rituel, temps pendant lequel le personnage apprend. En cas de réussite, il a appris correctement le rituel, en cas d'échec sa connaissance n'est pas suffisante.

Il peut bénéficier de l'enseignement d'un maître pour augmenter son score de mysticisme, comme expliqué dans la compétence du même nom.

Effectuer seul un rituel

Quant un initié veut faire appel aux pouvoirs que confère son dieu, il doit prendre plusieurs minutes pour opérer un rituel précis qu'on lui aura appris.

En premier lieu et pour tous les rituels⁵⁵, l'initié doit trouver un espace consacré, comme un temple. Sinon il délimitera lui-même cet endroit par le procédé le plus adapté, comme des braseros, de la cendre ou du sang, par exemple. Chaque culte utilise une technique différente décrite en début de section mais tous le font en commençant par poser une petite statuette de leur dieu sur l'espace qu'ils veulent consacrer.

⁵⁵ Sauf exception indiquée dans le descriptif du rituel.

⁵⁶ Pour les âmes sensibles, on notera que cette pratique était courante dans l'antiquité et qu'elle fut un notable progrès si on considère qu'elle a remplacé les sacrifices humains...

⁵⁷ N'hésitez pas à laisser vos joueurs s'emparer de la narration et à manipuler les « outils » du maître de jeu, comme les musiques d'ambiance ou les bougies sur la bonne vieille table de jeu ! Le jeu de rôle est une activité collective.

⁵⁸ Parmi les sacrarius, les dimetor délimitent l'espace du rituel, les sarificator effectuent les sacrifices et les mélophantes sont chargés de la musique sacrée.

Il faut parfois utiliser des éléments spéciaux. Ceux dont la description comprend un bonus sont facultatifs, les autres sont obligatoires.

Pour appeler l'attention du dieu et le remercier de son action, l'initié doit souvent effectuer un sacrifice animal⁵⁶ ou des offrandes. Les os et la peau des animaux sont offerts à la divinité en les brûlant, alors que la chair peut être consommée par les hommes.

Ensuite il doit procéder au rituel proprement dit, tel qu'il est décrit. Un rituel est rigide par nature : s'il est exécuté d'une façon inexacte il ne peut pas réussir. Le joueur doit narrer la scène et prononcer les prières appropriées. Au terme de cette action, il doit faire un jet de mysticisme (compétence mysticisme + foi) contre la difficulté du rituel. Le maître de jeu peut lui accorder un bonus sur ce jet si son interprétation du rituel a été particulièrement convaincante⁵⁷. Si ce jet réussit, le rituel a pleinement fonctionné, à moins qu'un ou des défenseurs de la Raison n'aient assisté à l'opération. Reportez-vous dans ce cas à la section Raison pour savoir comment le rituel peut échouer.

Effectuer un rituel de groupe

Les plus puissants des rituels, selon la tradition, doivent être effectués par des groupes d'initiés. Le déroulement général est similaire à une cérémonie individuelle, mais son fonctionnement diffère. Chaque rituel de groupe comprend un nombre fixe d'adeptes, qui ont chacun une tâche à accomplir lors de l'office. Dans chaque description de rituel est décrite la composition du collège qui doit opérer. Chaque membre à un poste, comme le Spirarchès (le « conducteur »), les sacrator (lieutenants) et les sacrarius⁵⁸. Chacun, lors du rituel, doit effectuer un jet de mysticisme contre une difficulté déterminée par son poste. Celle des assistants est en général la plus faible et celle du Spirarchès la plus élevée.

Pour que le rituel fonctionne, il faut que chacun des officiants réussissent sa partie. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Reportez-vous à la section Raison si un ou des défenseurs de cette vérité sont présents.

Expliquer l'échec d'un rituel

Un personnage peut tenter d'expliquer l'échec d'un de ses rituels. Il doit faire un jet de mysticisme contre la difficulté de lancement du rituel. En cas d'échec, l'échec reste inexpliqué et le personnage



doute. Il perd 1 point de Vérité. En cas de réussite, le personnage trouve une explication mystique à l'échec de son rituel : il n'a pas exécuté correctement la consécration de l'espace, n'a pas prononcé les bonnes paroles etc.

Appel aux dieux et malédiction

Dans certaines situations désespérées, les personnages, initiés ou non, voudront faire appel à la clémence ou à l'aide des dieux. Qu'ils lancent donc leur prière, quelles que soient leurs croyances et promettent aux dieux offrandes et actions. En échange, peut-être ceux-ci décideront de les aider... A moins que ce ne soit pur hasard ?

Pour savoir si les événements tournent en faveur de la prière, les joueurs doivent faire un jet d'attribut en utilisant leur score de Foi. Rappelons que dans un tel jet, l'attribut est toujours multiplié par deux. Le score de mysticisme ou de logique n'est pas pris en compte. On considère qu'un défenseur de la Raison a dans ce cas un score de 0 en Foi (en appeler aux dieux doit déjà pour lui relever de la haute trahison...). Le seuil à dépasser est de 25.

Voici une liste non exhaustive de bonus et de malus :

- situation dramatique ou passionnelle : +2.
- promesse du personnage d'accomplir en échange un acte terrible (sacrifier sa propre famille, sa vie, tous ses biens...) : +3.
- promesse du personnage de réaliser des actes dispendieux (sacrifier cents taureaux, commander une statue de la divinité) OU d'effectuer une action de remerciements importante (faire un pèlerinage, construire un autel de ses mains, ...) : +1.
- appel réalisé de belle manière par le joueur : +1.
- appel fait en présence d'une représentation d'Euphébius qu'on sait bénite par le rituel « Bénédiction de la terre latine » : +1.
- appel mollasson, fait sans conviction : -2.
- offrandes promises insultantes aux dieux (une coupe de fruits au milieu d'un verger, une chèvre pour sauver une ville...) : -4.
- aucune offrande ou promesse en échange du vœu : **échec automatique.**

Si le seuil de 25 est dépassé, l'appel est entendu. La difficile tâche d'exaucer le vœu revient au maître de jeu. Il peut se manifester de différentes manières pas forcément totalement bénéfiques aux joueurs. Les dieux anciens sont susceptibles, joueurs et bien souvent cruels...

Exemple : Asamène est inquiet pour sa femme, qui connaît une grossesse difficile. Le jour de l'accouchement, alors que les sages femmes annoncent que le bébé s'annonce par le siège, il se met à craindre le pire. Les femmes qui meurent

en couche sont alors nombreuses. Il se rend aussitôt devant l'autel de sa domus et y dispose une statue d'Elénine, qu'il prie avec ardeur. Il la supplie de sauver la mère et l'enfant, en échange de quoi il promet de confier celle-ci au temple à l'âge de ses 12 ans.

L'appel intervient dans une situation tragique (+2) et Asamène fait une promesse moralement coûteuse (on dira +2). Sa Foi est de 2.

Son score est donc de 4 (foi x2) + 4 (les bonus cités), soit un total de 8. Le joueur lance le dé et fait un 0. Critique ! Il relance et fait un 4, ce qui correspond à une réussite. Il relance et fait un 7, ce qui est le minimum requis pour réussir. L'accouchement se finit bien et les deux filles sont sauvées. C'est effectivement une fille et gageons qu'Elénine l'aura dotée d'un « sacré » caractère...

Si l'appel réussit mais que le personnage n'honore pas sa parole, selon l'interprétation libre du maître de jeu (n'oubliez pas que les dieux sont lunatiques...), il sera tout proprement maudit, jusqu'à ce qu'il accomplisse une action d'expiation, si possible plus difficile que ce qu'il avait promis.

Si l'appel échoue et qu'il a été fait dans des conditions très mauvaises (menaces aux dieux, utilisation systématique et abusive de l'appel etc.) le personnage peut également être maudit.

La malédiction prend effet à travers le domaine du dieu offensé. Quelques exemples sont fournis dans la liste des désavantages, lors de la création de personnage. Un personnage maudit par Neptune rencontrera plus souvent des tempêtes, celui qui aura provoqué Hermès se perdra souvent etc.

Dans tous les cas, que l'appel échoue ou réussisse, la foi du personnage est touchée. Reportez-vous à la section suivante et au paragraphe équivalent chez les défenseurs de la Raison pour plus de précisions.

Gagner et perdre des points de Foi

La foi se vit au jour le jour. Un certain nombre d'événements sont à même de troubler ou de renforcer les croyances. Voici une liste non exhaustive de ces cas, selon que le MJ souhaite en rajouter ou non. Les modifications de score prennent effet immédiatement. Tous les dix points de Vérité gagnés, un personnage gagne un point de Foi et inversement. Si un personnage arrive à 0 point de Foi et 0 point de Vérité il passe à la tendance opposée, Raison ou Mystères, avec un score de 0 en Foi et 1 en Vérité.

Néanmoins, tous les passages ne sont pas automatiques : changer de tendance, monter au-delà de 3 puis au-delà de 5 ne se fait qu'avec un événement particulièrement important, comme la réalisation d'un grand rituel, la rencontre avec un maître, une initiation ou un traumatisme notable.





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



Gain

- Réussir un rituel : 2 points de Vérité.
- Action critique en explication d'un échec mystique : 1 point de Vérité.
- Assister à un rituel réussi : 1 point de Vérité.
- Honorer de manière exceptionnelle un précepte de son dieu : 1-2 points de Vérité.
- Interpréter de manière très convaincante la foi de son personnage : 1 point de Vérité.
- Voir réussir un appel aux dieux : 2 points de Vérité.
- Voir un phénomène troublant: de -3 à +3 points de Vérité. Voir section « Signe des dieux et hasards du monde ».

Perte

- Echouer à un rituel par la faute d'un précepteur : 2 points de Vérité.
- Echouer à un rituel sans pouvoir l'expliquer : 1 point de Vérité.
- Echouer à résister au discours logique d'un précepteur : 1 point de Vérité.
- Bafouer un précepte de son culte : 1-3 points de Vérité.
- Voir échouer un appel aux dieux : 2 points de Vérité.
- Voir un phénomène troublant: de -3 à +3 points de Vérité. Voir section « Signe des dieux et hasards du monde ».

DIANE

Mythologie

Diane est dans la mythologie une déesse farouche, parfois aussi généreuse que Cérès ou aussi dure et cruelle que Bellone. Chasseresse, elle est un adversaire implacable, invisible et mortel. Elle connaît toutes les ruses et sait en inventer sans cesse de nouvelles. Elle défend ainsi avec ardeur son sanctuaire, les terres vierges qu'elle refuse aux mortels destructeurs. Elle est associée à la notion de sanctuaire primordial, de secret. Si Cérès représente à bien des égards la nature « domestiquée », Diane en est l'avatar sauvage. Elle appelle au respect et à l'équilibre voulu par les forces de la Nature. La mort n'est pour elle ni cruelle, ni barbare. Elle est l'expression de l'harmonie et d'une certaine liberté. A ceux qui respectent ses règles, elle accorde sa bienveillance sans déroger à ses principes.

Les traditions veulent que Diane ait engendré non seulement de nombreux animaux, mais aussi le petit peuple, une foule d'esprits sylvestres et sauvages, exprimant toutes les facettes les plus profondes des hommes, loin de tout fard ou de toute hypocrisie. Dans les légendes, ces êtres sont

les yeux de Diane mais aussi parfois de Cérès ou de Dionysos, si bien qu'ils ont leur propre vie. Ces êtres revêtent des formes très différentes. Satyres, fées et dryades sont autant d'incarnations végétales, animales et à la fois humaines. Ils ont accueilli ou harcelé bien des héros et des dieux, tels que Dionysos ou Endalon ; selon que leurs attitudes aient défié ou embrassé les principes de Diane.

Le culte de Diane

Diane est surtout adorée dans les campagnes. On la révere pour être protégé des bêtes féroces, pour obtenir une bonne chasse, pour se garder ou appeler le petit peuple et pour demander la bénédiction de la Nature. Certains guerriers lui vouent aussi un culte, en l'appelant Diane Archère ou Diane Chasseresse. Ses temples sont en général plus modestes que les autres et placés en des endroits reculés, à l'orée ou au cœur de ses forêts sanctuaires. Le plus grand d'entre eux se tient non loin d'Etherne, dans les marais de la Méduse. Il est à l'entrée d'une des terres sanctuaires de Diane, une terre fertile entourée de marais et de dangereuses tourbières. Il est entretenu par les dons, dit-on, des grandes familles palestines et de quelques clans de militaires comptant des liens historiques avec le culte de Diane.

Les prêtres de Diane sont souvent des gens solitaires et assez farouches. Ils préfèrent éviter les grandes villes, mais entretiennent souvent de bons contacts avec les campagnards de leurs régions. On les dit assez proches des initiés d'Orsonis, dans la Paleste et de Dionysos, dans le Sud de la Corne. On y trouve indistinctement hommes et femmes. Le culte est d'ailleurs dirigé par une grande pontife, qui réside au cœur du sanctuaire de la Méduse.

Pouvoirs des initiés

A chaque fois qu'un rituel est utilisé avec succès, l'initié se sent respirer, à la fois envahi d'une force nouvelle et sauvage et plein de respect pour la nature qui l'entoure.

Espace consacré

Il doit être délimité par un triangle ou un cercle, dessiné avec un sillon dans le sol ou des éléments naturels, comme des brindilles ; et avec le sang du sacrifice, versé avec des paroles d'appel à la déesse.

Ceil du loup

Difficulté : 11

Éléments : aucun

Sacrifice : quelques gouttes du sang de l'initié.

Description : par ce rituel, l'initié demande à sa déesse d'accroître ses sens jusqu'au niveau de celui d'un loup, avatar de la chasse.





Rituel : l'initié place un genou à terre au centre de l'espace consacré et effectue le vide dans son esprit. Quant sa concentration est au maximum et que chaque bruit retentit avec force en lui, il doit prier Diane de lui accorder pour son sang chaque sens du loup, pour que la chasse lui fasse honneur. Ce rituel prend en général 5 minutes.

Effet : Si le jet prend effet, l'initié a l'impression que ses sens se sont particulièrement développés. Il est beaucoup plus concentré sur tout ce qu'il fait tout en restant dans un état de vigilance global. Il dispose pour la scène suivante (son prochain combat, sa prochaine chasse ou pour une opération de discrétion) d'un bonus en perception de +1 tous les deux points de marge, avec un minimum de 1.

Traque de la bête noire de Gloras

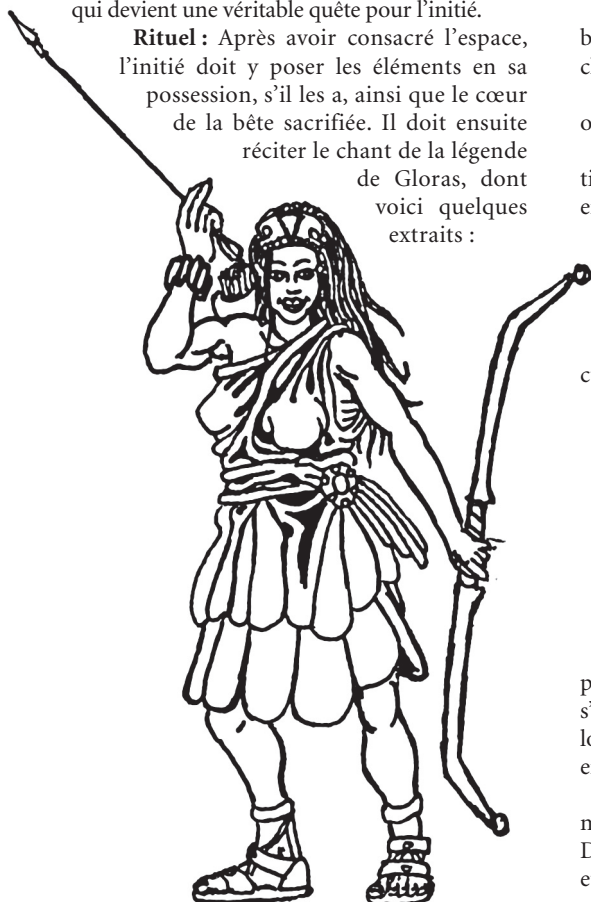
Difficulté : 14

Éléments : éventuellement un objet personnel de la cible ou des poils, des cheveux, des ongles...(+1)

Sacrifice : un mouton.

Description : la bête noire de Gloras, en Achée, était selon la légende un énorme sanglier envoyé par les titans pour ravager les temples des dieux. Diane dut donner sa bénédiction à une héroïne pour qu'elle traque et tue la bête. Aujourd'hui encore, ce rituel est destiné à accomplir à une longue traque, un duel, qui devient une véritable quête pour l'initié.

Rituel : Après avoir consacré l'espace, l'initié doit y poser les éléments en sa possession, s'il les a, ainsi que le cœur de la bête sacrifiée. Il doit ensuite réciter le chant de la légende de Gloras, dont voici quelques extraits :



« ...le sang sur la flèche,
la traque sur le vent,
la colline sous la bête,
et le bois contre le bois.
Cours, siffle et pause.
Hure contre nez,
La flèche est plantée »

Chaque initié, selon les techniques qu'il utilise, préfère réciter des strophes différentes du poème, plus adaptées à sa chasse. Le rituel est aussi utilisé pour affronter un adversaire humain exceptionnel, comme un chef, un homme détourné des dieux ou pour une vengeance personnelle. Dans d'autres situations, Diane pourrait se sentir offensée et refuser sa bénédiction ou même maudire l'initié. Ce rituel prend en général 10 ou 15 minutes.

Effet : Toutes les actions de l'initié doivent maintenant tendre à tuer sa proie. Les actions naturelles, comme manger et dormir, sont toujours possibles, mais ce ne sont que des pauses dans la chasse... Tant que celle-ci n'a pas été arrêtée, l'initié dispose d'un bonus de +1 à tous les jets de compétences concernant la « traque » et relevant d'une chasse classique (discrétion, connaissance d'un milieu, compétences de combat...).

Appel au Petit peuple

Difficulté : 15 –variable, à la discrétion du MJ-

Éléments : un lieu de transition : l'orée d'un bois, deux arbres formant une porte, un cercle de champignons, un guet...

Sacrifice : une offrande de fruits, de légumes ou de viandes.

Description : ce rituel permet d'attirer l'attention du petit peuple, cette mystérieuse multitude, engeance de la déesse. L'initié y formule un vœu à l'attention d'attentives mais invisibles oreilles.

Rituel : Après avoir consacré l'espace, l'initié y dépose l'offrande et doit énoncer une prière à Diane et au petit peuple. La complainte de Thélésis, une ancienne flamme du culte, est souvent utilisée. La voici :

« Silhouette où mon œil ne voit plus,
cours mais ne bouge plus.
Dans les entrailles de la déesse,
A remué et ne s'est pas arrêté.
Peuple de mille, peuple de cents,
Cruel ou généreux,
A notre monde jamais ambitieux,
Exauce ce nouveau vœu,
Ecoute ce que je ne peux... »

Les initiés finissent en général leurs prières par l'énonciation de leur vœu. Ils doivent ensuite s'éloigner du lieu de l'offrande et passer la nuit non loin de cet endroit. Le rituel proprement dit dure entre cinq et dix minutes.

Effet : nul ne peut deviner ce qui va vraiment advenir à l'issue d'un appel au petit peuple. Des rituels bien exécutés peuvent rester sans effet et des échecs ont pu provoquer par le passé des





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



événements inattendus. Parfois, les choses se retrouvent facilitées pour l'initié dans l'environnement où il se trouve, que ce soit dans l'orientation, la chasse ou la découverte. Il peut découvrir de nouveaux chemins à des endroits qu'il connaissait pourtant par cœur ou trouver des objets insolites et parfois utiles. Il peut surprendre un visage étrange dans les ombres ou faire des rêves torturés. Ses ennemis peuvent être ralentis ou au contraire aidés. Des objets peuvent disparaître, des signes apparaître, une pierre se dérober sous ses pieds, des racines le saisir.

En de rares occasions, les membres du petit peuple eux-mêmes se seraient avancés. Et parfois, des initiés ont disparu à jamais... Qui sait si, des siècles après, ils ne reviendront pas d'étranges royaumes ?

Sanctuaire de Diane

Difficulté : 16

Éléments : le cœur de l'animal chassé, une pomme et un bâton.

Sacrifice : un gros gibier chassé par l'initié (cerf, sanglier).

Description : ce rituel permet de consacrer un domaine à Diane et de régénérer la nature. Cet espace acquiert ainsi un sens et des pouvoirs qui lui sont propres.

Rituel : l'initié choisit un endroit particulièrement beau qu'il souhaite consacrer à Diane. En son cœur il choisira un endroit remarquable. Ce peut être le plus vieux arbre de la forêt, une roche étrange ou une chute d'eau par exemple. Il entreprend ensuite la chasse pour le sacrifice. Quand l'animal est mis à mort, il doit d'abord être consommé ou sa viande salée pour plus tard (Diane n'aime pas que l'on gaspille ce qui a coûté une vie). L'initié doit prélever son cœur et ses os et les emmener précieusement jusqu'au cœur du futur sanctuaire. La pomme demandée doit être la plus belle que l'initié ait trouvée. Elle est le symbole du renouveau. Un vieux fruit racorni n'est pas suffisant...

Une fois les restes de la bête et la pomme réunis au cœur, l'initié doit élever une prière à Diane, afin que le lieu qu'il a choisi lui soit consacré et échappe à la main de l'homme. Les restes et la pomme doivent alors être enterrés dans l'espace consacré. L'initié doit ensuite faire le tour du sanctuaire en traçant un sillon symbolique avec son bâton, en chantant doucement sa prière. Cet espace est d'environ trois ou quatre hectares. Il s'agit toujours d'endroits réputés pour la beauté de leur cadre. Quand le tour est bouclé, l'initié plante son bâton dans le sol en criant « Que cela soit ! ». Ce rituel prend en général plus d'une heure.

Effet : ce rituel consacre un endroit à Diane. Aussi longtemps que la pomme et le cœur restent intacts là où ils ont été enterrés et si le rituel est un succès, les effets primaires suivants sont actifs dans la zone :

- le sanctuaire est un havre pour la faune et la flore, qui s'y développent avec abondance.

- tout rituel s'adressant à Diane pratiqué à l'intérieur bénéficie d'un bonus de +1.

- les initiés de Diane disposent d'un bonus de +1 à leurs jets de perception.

- les initiés de Diane disposent d'un bonus de +2 en connaissance du milieu.

Briser le cœur d'un sanctuaire de Diane appelle bien souvent sur soi la malédiction de la déesse. Les paysans et les gens qui habitent autour le respectent en général, car ils le considèrent comme une ressource à préserver et un endroit mystérieux dont il vaut mieux se garder.

Protection contre le petit peuple

Difficulté : 10 (12 pour l'apprentissage).

Éléments : un triangle fait de crins de cheval (+ 1).

Sacrifice : un poulet.

Description : ce rituel permet d'appeler la protection d'Héraste, le cheval aux yeux d'argent de Diane, contre les membres du petit peuple. Dans la tradition, cette noble monture aurait protégé la déesse du coup félon d'une dryade jalouse en ruant et en l'envoyant dans le ciel, la transformant en l'étoile Acise.

Rituel : après avoir consacré l'espace, l'initié y dispose les offrandes du sacrifice et le crin de cheval. S'il n'en dispose pas, il trace la forme d'un sabot dans le sol au même endroit. Il demande ensuite à Diane de bien vouloir lui accorder sa protection et celle d'Héraste. L'initié doit ensuite tracer un cercle autour de lui ou prendre le crin. Le rituel prend en général 10 minutes.

Effet : si le rituel est un succès, le crin de cheval ou le cercle accorde une protection à son porteur pour la journée (d'une aube à une autre). Seuls les membres du petit peuple dont le score de mystère dépasse le résultat du rituel de l'initié pourront intervenir malgré la protection.

Bénédiction de Diane archère

Difficulté : 13

Éléments : une flèche.

Sacrifice : quelques gouttes de son sang.

Description : ce rituel, un des plus anciens, est lié à l'aspect chasseur de la déesse. Il permet de bénir une flèche afin qu'elle vole sans détour vers sa cible.

Rituel : l'initié, après avoir consacré l'espace, doit y poser la flèche et commence à psalmodier le chant de l'archer.

« la main sur l'arc,
le souffle large,
la flèche encochée
l'œil sur la cible,
la corde tendue,
Vole, frappe, tue ! »

Au dernier mot, l'initié verse quelques gouttes de son sang sur la tête de la flèche et prie Diane de lui donner son agilité et sa précision. Ce rituel prend cinq minutes.





Effet : si le jet est un succès, l'initié aura un bonus égal à sa marge de réussite sur son prochain tir avec la flèche consacrée. Ce bonus est toujours de un minimum. Le score obtenu au rituel doit être conservé pour être éventuellement opposé au jet de logique d'un défenseur de la Raison lors du tir proprement dit.

Amitié du peuple de Diane

Difficulté : 14

Éléments : /

Sacrifice : un chien

Description : Le chien symbolise la nature qui est inféodée à l'homme. En le sacrifiant, l'initié annonce son retour vers une nature sauvage et libre, souvent incarnée par le loup. Ce rituel est effectivement destiné à ramener l'homme vers un état où il est plus en harmonie avec la nature et lui permet de comprendre le monde animal avec une plus grande acuité.

Rituel : Après avoir consacré l'espace, l'initié doit abandonner ses affaires (en les confiant, les laissant sur place...) et ne plus y toucher. Il ne doit garder sur lui que des vêtements simples et fonctionnels, comme des fourrures et se débarrasser de tout objet métallique ou jugé civilisé (lampes à huiles, outils, briquet...). Il doit alors réciter le chant de la naissance, où l'initié raconte sa vie rapidement en partant du moment présent pour revenir à sa naissance, puis à la Terre elle-même au temps de l'équilibre, où les hommes considéraient les animaux comme leurs égaux. Le chant se finit par « et ainsi cela sera à nouveau. » le rituel prend environ un quart d'heure.

Effet : si le jet est un succès, l'initié acquiert une forme d'empathie avec le monde sauvage. Tous ses jets de connaissance de milieu ont un bonus égal à sa marge de réussite. Il peut sentir avec beaucoup de sensibilité l'état émotionnel des animaux et, dans une certaine mesure, communiquer avec eux. Vu de l'extérieur, l'initié semble grogner, aboyer ou siffloter. Il peut exprimer des idées simples dans le langage des animaux, qui peuvent à leur tour communiquer avec leurs propres vocabulaires. Il s'agira de messages assez souvent simples, tout entiers teintés des centres d'intérêts des animaux (nourriture, survie, reproduction...).

L'effet dure aussi longtemps que l'initié n'utilise que les affaires qu'il a gardé sur lui, ne pénètre pas dans une zone remplie d'humains, urbanisée, ou même une simple maison. Il ne peut avoir de monture. Les animaux, s'ils sont plus « avenants » envers l'initié, n'en deviennent pas pour autant des alliés sans raison. Ils peuvent aussi être effrayés par d'autres personnes qui ne sont pas sous l'effet du rituel.

Remerciements à Diane

Difficulté : 10

Éléments : un beau gibier, animal ou autre... (+1).

Sacrifice : quelques gouttes du sang de l'initié et une offrande laissée dans la nature.

Description : ce rituel est d'usage courant. Parfois mimé par les non initiés, il est destiné à remercier la déesse, comme après une chasse fructueuse, une action digne d'un suivant de Diane ou ce qui a semblé être un signe divin.

Rituel : S'inclinant respectueusement devant l'espace qu'il a consacré, il énonce les titres de la déesse, ses grandes légendes et il lui dédie toutes ses victoires et ses plus grands gestes. Enfin il prie pour le respect de ses principes.

Effet : si le jet est un succès, la déesse est satisfaite et l'âme de l'initié est en paix...

Création d'un initié :

Compétences supplémentaires :

Gratuite : mysticisme niveau 2.

A l'achat : aucune.

Désavantage supplémentaire au choix :

Peu sociable (+1 point) : l'initié ne goûte qu'assez peu la compagnie des citoyens et compte ses relations parmi les autres membres du culte et les gens de la campagne. Discret, il a une connaissance et trois points de renom en moins.

Obligations de l'initié :

L'initié ne doit pas tuer sans nécessité.

Il doit tendre à vivre en harmonie avec la nature, sans pitié ni cruauté excessive.

L'initié protège les sanctuaires de Diane et se montre intraitable avec ceux qui défient les domaines de Diane.

L'initié doit venir en aide au royaume animal et au petit peuple s'ils sont en grands périls (épidémies, massacres...).

L'initié doit venir en aide aux autres initiés de son culte.

DIONYSOS

Mythologie

Dionysos est le dieu latin le plus méconnu de la population. Il est, pour de nombreuses personnes, synonyme d'orgies et de pratiques odieuses impliquant des chèvres et des rituels sanguinaires à base de sang de vierge. La vérité est tout autre. Dionysos est le dieu de la force sauvage, de la magie du monde et de la joie de vivre. Il est l'insouciance de l'adolescent et à la fois la folie et la sagesse du vieil homme. Il est le gardien de secrets que lui seul comprend. Il est l'amoureux de la vie,





l'homme toujours saoul et pourtant toujours pertinent. Bref : il est absolument incompréhensible pour la majorité des gens. Aussi le culte de Dionysos s'est toujours organisé dans la discrétion, pour former aux yeux de certains une véritable société secrète. Comme tout ce qu'on ne comprend pas fait peur, le culte s'est peu à peu attiré la suspicion des gens, jusqu'à ce que l'affaire du complot dionysiaque, il y a 10 ans, plonge définitivement les adorateurs dans la clandestinité. Il n'y a donc plus de temple de Dionysos, ni même vraiment d'espace qui lui soit consacré. Il y a par contre un temps qui lui est dédié : celui de la fête ! Selon les mythes, Dionysos veille toujours sur ces événements, qui sont pour lui de véritables rituels religieux. Il veille à ce que l'humanité vive dans la joie et la plénitude et rien ne saurait mieux le satisfaire, selon ses initiés, qu'un rire libéré de toutes conventions et le sourire des jeunes filles.

Le culte de Dyonisos

De fait, ses initiés sont de joyeux lurons. Ils vont de fête en fête et engloutissent nourriture et partenaires sexuels. Ce sont des gens gais, qui semblent assez insoucians et sont familiers des plaisanteries de mauvais goût et de la provocation. Ils tirent leur apparente naïveté et leur joie de vivre de leur profonde conscience de la fragilité de la vie. Ils veulent profiter de chaque seconde et faire les choses comme ils entendent qu'elles soient faites. Nul ne peut les forcer et ils sont plus obstinés qu'une mule : ils pensent n'avoir qu'une vie et souhaite en être les seuls maîtres. Ce sont aussi des...trouble-fêtes. Ils exècrent les rabat-joie, les gens qui trompent leur entourage sur leurs vraies natures et ceux qui consacrent leur vie à un pouvoir corrupteur. Et ils le font savoir. Le seul cheminement souhaitable pour eux doit être personnel. Le reste n'est qu'illusion et c'est pourquoi ils préfèrent faire la fête !

Enfin, les initiés de Dionysos ont un attachement particulier pour tout ce qui touche à la magie du monde. La légende dit que leur dieu fut élevé parmi le petit peuple de la forêt, fait de satyres, de fées et de lutins. C'est là qu'il aurait appris la joie de vivre et l'art de la séduction. Au cours de ses voyages, il aurait fait souvent appel à ses anciens amis des bois. Les initiés prétendent encore aujourd'hui avoir conservé ces liens. Beaucoup pensent que ces déclarations sont plus le fait de l'abus de champignons que de « réelles » rencontres...

Pouvoirs des initiés

A chaque fois qu'un rituel est utilisé avec succès, l'initié se sent « gonflé à bloc », lucide et incisif, fort et énergique.

Espace consacré

Les initiés de Dionysos sont assez libres dans la délimitation de l'espace du sanctuaire. Un cercle ou un triangle doit être dessiné ou une combinaison des deux, à l'aide de matière propre au caractère du dieu. Du vin, des fleurs, des champignons ou des jeunes filles endormies conviennent ainsi très bien pour attirer son attention. Toute fête est également considérée comme un espace consacré à Dionysos.

Jour de fête

Difficulté : 13

Éléments : couronnes de fleurs, vin libatoire.

Sacrifice : des offrandes en fruits ou un poulet.

Description : ce rituel est réalisé pour consacrer une fête à Dionysos, dans l'espoir qu'elle soit encore plus gaie et plus animée que jamais !

Rituel : L'initié désigne un roi et une reine de la fête, qu'il couronne avec les fleurs. Puis tous les invités sont servis à boire du vin libatoire et doivent trinquer au signe de l'initié. Il souhaite alors à tous bonheur et ivresse ! Ce rituel prend en général cinq minutes, le temps que tous les convives se calment.

Effet : Si le jet est un succès, toutes les personnes ayant bu du vin de libation et participant à la fête ont un bonus de +1 au jet comprenant des relations humaines. Comme Dionysos n'aime pas les gens trop sérieux, les négociations ne sont pas comprises dans ce bonus. Ces effets sont actifs tant que la reine de la fête est consciente. De plus, le maître peut accorder un bonus de +1 au jet à toute action qu'il considère comme participant à la bonne ambiance de la fête. Ce peut être un bonus en athlétisme pour sauter par-dessus un feu, par exemple. Cet effet est actif tant que le roi de la fête est conscient. L'initié doit également rester sur les lieux de la fête jusqu'à sa fin pour que les effets restent actifs.

Le Taureau tonnant tournant au tonneau !

Difficulté : 13

Éléments : Force et moult amphores de vins. Eventuellement à la place un tonneau (+1).

Sacrifice : le vin qui tombe à côté de la bouche de l'initié doit être bien suffisant...

Description : ce rituel doit permettre à l'initié d'acquérir un peu de la force sauvage de Dionysos, par un biais on ne peut plus adapté au culte...

Rituel : L'initié débouche ses amphores et boit autant de litres de vins purs que son nombre de points d'endurance. Il émet ensuite un rot bruyant et tente de se lever de table. Il attrape alors une des cruches (ou le tonneau) qu'il a vidés et la jette au sol en hurlant « Le Taureau tonnant tournant au tonneau !!! ». S'il fait une erreur dans la prononciation, le rituel est automatiquement un échec (Faites le faire au joueur sans lire la phrase, mais de mémoire.) Ce rituel prend un minimum de 30 secondes par litre à ingurgiter.



Effet : Titubant et goguenard, l'initié gagne autant de points de puissance que sa marge de réussite et perd autant de point de précision que la moitié de sa marge. Son score de puissance peut ainsi atteindre 10. L'effet se prolonge durant (points d'endurance x2) tours. Une fois l'effet terminé, l'initié garde son malus en précision. Il décroît d'un point par tranche de deux heures écoulées.

Ceil de Cupidon

Difficulté : 14

Eléments : Une jolie fleur pour les femmes, un verre de vin libatoire pour les hommes.

Sacrifice : une offrande en fleur convient très bien pour Cupidon.

Description : de l'enfance de Dionysos, on retiendra notamment qu'il fut élevé par le petit peuple et que de nombreux êtres fées le suivent. Par ce rituel, l'initié appelle l'un d'eux, Cupidon, à l'assister de ses pouvoirs.

Rituel : L'initié renifle longuement l'élément choisi et l'admire en vantant ses mérites à Dionysos, à haute voix. Il tend ensuite le visage vers le ciel et fait un clin d'œil. Par ce geste, l'initié attire l'attention de Cupidon et lui enjoint d'entourer l'élément choisi d'amour. Ce rituel, prend un minimum de cinq minutes (il peut falloir en plus du temps pour choisir une belle fleur !). Comme Cupidon est un peu capricieux, il n'est possible de tenter ce rituel qu'un nombre de fois égal au score de Foi de l'initié pour un mois.

Effet : La personne qui offrira l'élément bénéficiera d'un bonus de 2 points pour son jet de charme contre la personne à qui il est offert. Pour pouvoir donner cet élément à quelqu'un d'autre sans en subir les effets, l'initié doit faire le clin d'œil à Cupidon seulement une fois l'élément donné.

Bénédictio de la nature

Difficulté : 18

Eléments : un sexe séché de taureau.

Sacrifice : Un mouton.

Description : Dionysos incarne aussi la générosité et la fécondité, bien qu'on prétende qu'il ait « emprunté » ce rituel lors de fols ébats avec Cérés. Ici l'initié demande au dieu de rendre son énergie créatrice à un organe ou un être vivant.

Rituel : L'initié doit tracer un cercle autour de la cible, avec le sang du mouton sacrifié. Le sexe du taureau est placé en son centre. Après quoi il commence une litanie implorant Dionysos de donner ou rendre fertilité à la cible. Il évoque pour cela les femmes fécondes et généreuses, les arbres fruitiers et tout ce qui peut rappeler la fécondité. Il allume enfin les braseros et tourne trois fois autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Enfin il confie le sexe à la cible. S'il s'agit d'un être humain, il lui faut le frotter sur l'objet de sa stérilité. Dans

un autre cas, c'est à l'initié de faire ce travail. Le rituel dure une demi-heure et se passe toujours dans la discrétion. La cible peut être un homme, une femme, un animal, un végétal mourant etc.

Effet : Si le rituel réussit, la cible redevient féconde. Il y a également une régénération partielle et une grande forme physique : les maladies mineures sont guéries, les moissons seront prospères ou le lait sera abondant. Pour un homme, les problèmes d'impuissance peuvent aussi être ainsi réglés. Si la marge est supérieure à 5 il y a un effet quasi immédiat : un arbre se mettra à fleurir, une femme tombera enceinte au prochain rapport etc.

Vision secrète

Difficulté : 18

Eléments : une statuette d'argile à l'image de la cible et des fleurs.

Sacrifice : trois poulets.

Description : le monde est souvent illusion et si Dionysos s'en moque, c'est pour mieux le percer à jour. Par ce rituel l'initié demande un peu de cette clairvoyance afin d'apercevoir la vraie nature des gens.

Rituel : L'initié crée une statuette d'argile qu'il doit faire la plus réaliste possible, en mettant à l'intérieur quelques os des poulets sacrifiés. Il doit donc avoir déjà aperçu la personne ciblée. Il pose ensuite les fleurs tout autour en un cercle coloré. Il impose sa main au-dessus de la figurine et implore Dionysos de lui rendre visible l'invisible et de lui ouvrir la porte des cœurs...Le rituel prend trois minutes. Comptez bien 20 minutes supplémentaires pour la réalisation de la statuette.

Effet : Si le rituel est un succès, les fleurs se racornissent et tombent quasiment en poussière. L'initié a pendant sa méditation un sentiment de prescience. Il lui semble deviner la psychologie de la cible. Il ne peut obtenir d'informations se rapportant à l'actualité directe, mais il sent la fourberie, le goût du pouvoir, la naïveté, la joie de vivre, la véritable personnalité de la cible.

Bénédictio de l'union

Difficulté : 11

Eléments : couronnes de fleurs et vin libatoire.

Sacrifice : offrande en fleurs et en fruits.

Description : ce rituel est couramment utilisé dans la petite corne pour célébrer les mariages, afin de souhaiter une longue et heureuse vie de couple aux mariés.

Rituel : L'initié demande à chacune des deux personnes à unir d'exprimer ses sentiments et ses vœux. Une fois satisfait, il les couronne toutes les deux de fleurs en les embrassant à tour de rôle. Après quoi il leur tend deux coupes de vins libatoires qu'ils doivent boire de manière croisée. Enfin, il assiste à la cérémonie des cadeaux qui suit, lui-même devant rituellement recevoir quelque chose.





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



Le rituel prend au minimum 5 minutes et au maximum...le record historique est de trois jours.

Effet : et bien...Dionysos souhaite bonne chance aux jeunes mariés !

Regard du fou bienheureux

Difficulté : 14

Éléments : Un bon litre de vin libatoire et un champignon de la méduse. Eventuellement une bonne fête (+1).

Sacrifice : le vin qui tombe à côté de la bouche de l'initié doit être bien suffisant...

Description : ce rituel est beaucoup plus mystique qu'il n'en a l'air pour un observateur extérieur. Grâce à lui, l'initié atteint un état de transe pendant lequel le contact avec le monde spirituel est facilité.

Rituel : L'initié de Dionysos, avec son pragmatisme heureux, avale avec bonne humeur son litre de vin et suce longuement le champignon de la méduse. Au bout de quinze minutes, il est sous l'effet hallucinatoire du champignon et doit se mettre à réciter les exploits de Dionysos. Ce rituel prend environ quarante minutes. Le champignon inflige un malus d'un point à toute activité pendant trois heures.

Effet : Si le jet est un succès, l'initié est beaucoup plus réceptif au monde invisible et sa Foi est augmentée de 2 points pour autant d'heures que sa marge de réussite. Durant toute cette période il apparaît comme particulièrement béat...

Création d'un initié :

Compétences supplémentaires au choix :

Gratuite : mysticisme niveau 2.

A l'achat : aucune.

Désavantage supplémentaire au choix :

Insouciance (+1 point) : l'initié n'a quasiment aucune conscience du danger et ne pense jamais au lendemain. C'est un peu gênant...Mais comme il est sympathique, il peut se compter un camarade supplémentaire.

Obligations de l'initié :

L'initié doit chercher la vérité, sans se prétendre pour autant sage ou supérieur.

L'initié doit tenter d'assister et de répandre la bonne humeur dans le plus grand nombre de fêtes. Il lutte contre l'hypocrisie et la vacuité.

L'initié a hérité des dettes de Dionysos envers le petit peuple. Il doit toujours lui venir en aide. En pratique, cela veut dire qu'il doit laisser des écuelles de nourriture près des forêts, par exemple. L'initié doit venir en aide aux autres initiés de son culte.

EUPHÉBIUS

Mythologie

Euphébius serait né de l'envie d'Artédès pour sa femme Elenine et des ruses qu'il aurait employé pour la séduire. Fils préféré de son divin père, le dieu voleur fut rapidement associé aux hommes à qui il donna la flamme du savoir, leur permettant par là même de s'arracher aux contraintes de la Nature. On dit que son oncle Saturne en fut fort contrarié et condamna Euphébius à vivre en exil sept fois sept années parmi les hommes.

Il accomplit alors de nombreux exploits qui permirent aux hommes de se développer mais aussi d'aider les dieux dans la guerre qui avait commencé contre les titans.

A la disparition d'Artédès, Euphébius prit la tête de ceux qui voulaient sauver l'humanité, ignorant la malédiction proférée par leurs adversaires.

Il n'appliqua qu'à sa manière toute particulière la retraite dans les Terres Sacrées qui fut décidée et continua à parcourir le vaste monde et à vivre parmi les mortels. C'est durant cette période d'errance que selon la légende Euphébius eut un certain nombre de liaisons charnelles et rallia derrière lui de nombreuses tribus, les premiers Tarquins⁵⁹. Selon la tradition il fonda alors Etherne sur un emplacement obtenu grâce à une prophétie de Saturne. En contrepartie, il apparut de moins en moins à son peuple, ne revenant de lointains voyages que pour lui ramener de précieuses connaissances ou de nouveaux alliés.

Euphébius veille à ce que son peuple prospère, grâce à ses capacités d'adaptation et à sa ruse. Il est le protecteur de l'humanité en général, des Latins en particulier et très largement de la cité d'Etherne. Il est aussi un symbole d'espoir et d'humanisme face à l'adversité.

Le culte d'Euphébius

Euphébius est révérend par l'ensemble des Latins et en particulier des Tarquins. Il est pour eux un protecteur, souvent invoqué à tort et à travers dans les expressions et les appels à la protection divine. Dieu rusé, il est aussi une divinité tutélaire pour les hommes politiques, les commerçants et certaines professions moins honnêtes que la moyenne des citoyens...Bien que cela soit moins connu, il est aussi respecté par les professions savantes, pour qui il peut être pourvoyeur d'inspiration et de connaissance.

Les prêtres d'Euphébius sont souvent des hommes et des femmes sociables, ouverts à la discussion et qui connaissent bien les tourments de l'âme

⁵⁹ ...qui furent ainsi appelés, dans les premiers temps, les Euphébiens, ou fils d'Euphébius.





humaine. Ils ne perdent néanmoins jamais de vue les intérêts d'Etherne, qu'ils considèrent comme les leurs et sont parfois considérés avec méfiance par les étrangers. Les temples d'Euphébius suivent des plans classiques. Le plus célèbre d'entre eux est à Etherne, sur la colline de l'Euphébia.

Pouvoirs des initiés

A chaque fois qu'un rituel d'Euphébius est lancé avec succès, l'initié ressent au fond de lui une confiance croissante, qui lui donne le sentiment de pleinement s'épanouir par la communion avec son dieu, plein d'humanité et de subtilité.

Espace consacré

L'initié doit agir d'une manière différente selon l'aspect du dieu auquel il fait appel.

Si le rituel qu'il veut effectuer doit avoir un effet plutôt commercial, il doit dessiner un cercle à l'aide d'objets « précieux » (pièces, colliers...) et appeler l'attention de son dieu en lui désignant ces bijoux par une description très exagérée de leur valeur.

Si le rituel doit aider à la réalisation d'une action plutôt roubarde, le cercle devra être dessiné avec des objets dérobés à des étrangers, quelles que soient leur valeur, qui seront présentés comme précédemment ou avec une bonne dose de flatterie éhontée à l'égard du dieu.

Enfin, si le rituel fait appel à l'aspect protecteur d'Euphébius, l'initié devra dessiner le cercle avec son sang⁶⁰. Il appelle alors l'attention de son dieu en le désignant sous ses titres de protecteur, en rappelant les services qu'il a rendus et dont le peuple lui est reconnaissant etc.

Bénédictio de la terre latine

Difficulté : 11

Eléments : une représentation d'Euphébius, comme une stature, une fresque etc.

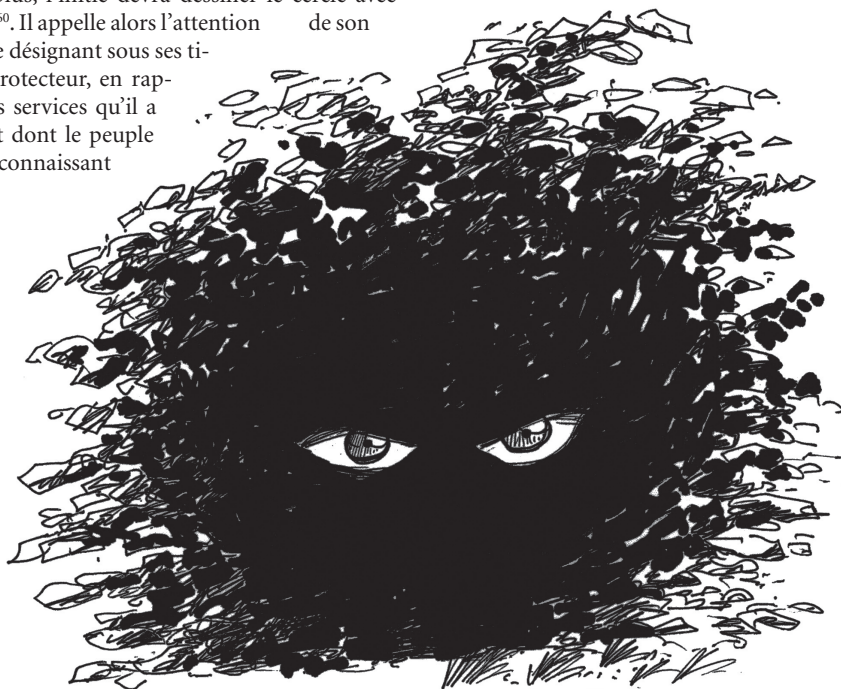
Sacrifice : un mouton.

Description : par ce rituel l'initié consacre une terre, une maison, comme un espace sous la protection des dieux latins et d'Euphébius en particulier. C'est ce rituel que font faire tous les colons sur leurs terres quand ils créent de nouvelles fermes ou de nouvelles cités.

Rituel : l'initié trace un sillon autour de la représentation d'Euphébius ou trace un trait à la craie. Il verse dessus le sang de l'animal sacrifié tout en psalmodiant tous les noms et titres des dieux latins et en les répétant jusqu'à ce que le cercle soit fermé. Après quoi il s'incline devant la représentation du dieu et demande de donner à l'endroit, au nom du panthéon latin, bénédiction pour l'ensemble des terres qu'il désigne et qui sont autour de la représentation.

Effet : si le rituel fonctionne, l'espace consacré devient tout à fait latin aux yeux de ses propriétaires. Les dieux et les Lares veillent désormais sur l'endroit. Chaque événement heureux à l'intérieur de l'espace est considéré comme une bénédiction des dieux, alors que chaque malheur est le signe de leur désaffection, qui demande une offrande ou une autre forme de réparation.

Le seul effet technique est que tout appel aux dieux, en présence de la représentation d'Euphébius, dispose d'un bonus de +1.



⁶⁰ ...qui symbolise alors le sacrifice consenti par l'initié pour servir sa cité.





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



Don de la charrette d'Escator

Difficulté : 12

Éléments : un sesterce et de l'argile

Sacrifice : un poulet

Description : Escator était un marchand cupide qui fut condamné par Euphébius à perdre sans arrêt ses possessions. Par ce rituel, l'initié demande à son dieu de bien vouloir lui donner un des fameux objets du marchand.

Rituel : Après avoir consacré l'espace, l'initié raconte brièvement la légende d'Escator :

« De l'empire Sassanide, de Cartago
ou des Terres Chevelues,
ce gras marchand était devenu
un riche collectionneur.
Exista t'il un objet qu'il n'eut pas
en sa possession ?

Ah, Escator, Escator, ce qui est
aux hommes est aux dieux !

Tes richesses, tu aurais mieux fait
de consacrer au Grand Rusé.

Mais les gardant comme la graisse
sous la peau d'un ours,

Tu refusas par trois fois l'hospitalité
au divin Euphébius,

Tu refusas par trois fois de lui donner l'aumône,

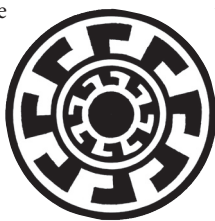
Tu refusas par trois fois de lui prêter ta femme.

Ah, Escator, ce qui est aux hommes est aux dieux,

Et aujourd'hui tes richesses
leurs sont consacrées. »

Pendant qu'il raconte, l'initié doit préparer l'argile, y mélanger du sang du sacrifice et y placer le sesterce. L'ensemble doit former une petite boule. Pour achever le rituel, l'initié doit graver sur l'argile encore fraîche « Escator, ce qui est aux hommes est aux dieux ». L'ensemble prend 15 minutes. Quand il veut que le rituel prenne effet, l'initié jette la boule d'argile (une fois séchée) au sol, de manière à ce qu'elle se brise, en disant « A moi, richesses d'Escator ! ».

Effet : Si le jet est un succès, conservez son résultat jusqu'à ce que la boule soit jetée au sol. Une fois cela fait, l'initié doit commencer à chercher autour de lui en pensant fortement à un objet de faible valeur (autour de 5 sesterces). Ce peut être un vêtement, un petit outil, du bois, un bout de corde, un animal, un vase de faible qualité ou tout autre élément qui aurait cette valeur approximative. L'initié trouvera au bout d'une minute ou deux l'objet de ses désirs caché derrière une pierre, sous un vase, derrière une porte... Si un défenseur de la Raison est présent lors de cette recherche, n'oubliez pas de comparer le résultat du jet du rituel à son jet de logique.



Divin emprunt thaumaturgique du rusé Euphébius

Difficulté : égale à celle du rituel visé. 16 pour l'apprentissage.

Éléments : l'initié doit assister au rituel visé.

Sacrifice : un bœuf.

Description : l'initié essaye de dérober un rituel à un autre culte, imitant ainsi le divin Euphébius qui sut apporter aux Latins les techniques qu'il avait dérobées sous d'autres cieux.

Rituel : l'initié doit d'abord assister au rituel qu'il souhaite imiter, sachant que cela sera sans doute fort peu apprécié du culte victime. Il doit alors réussir un jet d'observation contre une difficulté de 12 afin de bien mémoriser tous les éléments du rituel. En cas d'échec il est inutile d'aller plus loin.

Plus tard, il peut commencer le rituel du divin emprunt thaumaturgique du rusé Euphébius. Après avoir consacré l'espace, l'initié y sacrifie le bœuf, appelant sur lui l'attention de son dieu. Puis il cite toutes les choses qu'Euphébius a su voler dans les autres royaumes : la République en Achée, le dieu Hermès chez les Sassanides, la science de la navigation dans les îles du Cyclope... Enfin il annonce apporter une nouvelle connaissance au culte et tente de reproduire le rituel qu'il a aperçu. Le rituel proprement dit prend 15 minutes, plus l'exécution de la cérémonie observée.

Effet : Si le rituel est un succès l'initié peut utiliser le rituel « volé » à son propre profit un nombre de fois égale à sa marge de réussite. Après quoi il devra assister à nouveau au rituel pour pouvoir le reproduire. La difficulté de mémorisation ne sera alors que de 10.

Dans les faits, l'initié se souvient des gestes à effectuer, mais selon la tradition l'acte de « voler » le rituel fait partie de l'ensemble⁶¹.

L'ombre de Cerbère

Difficulté : 11

Éléments : la représentation d'un chien noir (statue, fresque, mosaïque etc.) et une oreille⁶² de chien noir.

Sacrifice : un mouton.

Description : L'initié demande à Euphébius d'accorder à la représentation du chien noir quelques-unes des caractéristiques du fameux Cerbère, monstre tricéphale gardant l'entrée du Tartare. Il faut dire que selon la légende le dieu voleur réussit une fois à franchir les terribles portes et à duper son gardien. Il l'aurait abusé en faisant en sorte que les têtes se surveillent les unes les autres, faisant ainsi le Cerbère prisonnier de lui-même.

Rituel : l'initié sacrifie le mouton et utilise le sang pour oindre la représentation du chien⁶³, en prononçant les paroles rituelles suivantes :

⁶¹ C'est parce que l'utilisateur croit que ce vol est nécessaire que le rituel ne peut être imité avec succès qu'un nombre limité de fois.

⁶² Ou tout organe évoquant un des sens...

⁶³ Celle-ci peut être nettoyée une fois le rituel terminé et le sang sec.





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



« Sur le seuil, la Bête s'éveilla,
et six yeux tournèrent six fois dans leurs orbites.

Un derrière,
Un devant,
Un à gauche
Un à droite,
Un en bas
Et un en haut.

Comment lui échapper ?

Que les dieux et les titans tremblent,
Car Cerbère est là et il voit tout. »

L'initié écrit alors ses derniers mots en lettres de sang sur la représentation artistique ainsi que sur l'oreille de chien, autant que faire se peut⁶⁴. Il dissimule ensuite l'oreille dans la même pièce. Il doit enfin prier silencieusement une dernière fois son dieu. Le rituel dure en moyenne 10 minutes.

Effet : si le rituel est un succès, Euphébius enferme dans la représentation du chien une partie du terrible Cerbère. C'est l'oreille qui sert d'intermédiaire, en représentant les sens aiguisés du gardien du Tartare. Les effets sont les suivants :

- toute personne indésirable (cambrioleurs, assassins etc.) voyant le chien noir doit passer un jet d'attribut de Foi avec un bonus égal à la marge de réussite du rituel contre une difficulté de 12. En cas de réussite, il sera saisi d'une peur diffuse tout le temps qu'il restera dans le bâtiment, à moins qu'il n'y soit ensuite invité, ou qu'il trouve et déplace l'oreille hors de la pièce. L'indésirable croit entendre la respiration d'un chien, sentir son haleine fétide légèrement soufrée, voit des ombres etc. Cette peur se manifeste par des gestes brouillons et hésitants, c'est à dire un malus de 1 à toute action. Les plus sensibles s'enfuient en courant.

- Les initiés d'Euphébius sont immunisés contre le précédent effet.

- Si l'oreille est sortie de la pièce ou détruite, les effets du rituel prennent fin immédiatement, jusqu'à ce qu'une nouvelle cérémonie ait lieu.

Main du protecteur

Difficulté : 11

Éléments : aucun

Sacrifice : un bœuf

Description : Euphébius est le protecteur de Latins. Beaucoup racontent avoir constaté son aide lors d'événements mettant en cause ce peuple. Lors de batailles célèbres, son visage serait apparu dans les cieux ou il aurait insufflé son pouvoir à des champions de sa cause, afin de faire triompher Etherne. Le rituel de la main du protecteur appelle l'attention du dieu rusé pour favoriser une action défendant la cause latine.

Rituel : après le sacrifice du bœuf, l'initié en extrait le cœur, l'exhibant au ciel tout en interpellant son dieu. Il lui donne les titres de protecteur, guide et père du peuple latin. Il énonce la menace qui pèse sur les Latins et invoque son amour et sa puissance pour sauver ses fils de ce danger, par le biais que choisira Sa Volonté. Le

rituel dure de 10 à 20 minutes. Après quoi l'initié doit désormais tout mettre en œuvre pour effectuer ce pour quoi il a demandé l'aide du dieu voleur.

Effet : si le rituel est un succès, l'initié dispose d'un nombre de point de Fortune supplémentaire par point de marge de réussite. Ces points ne peuvent être utilisés que pour accomplir le dessein qu'a donné l'initié dans son rituel. Si l'initié bafoue son serment et s'emploie à faire autre chose que sa quête, le bonus décroît selon le mécontentement du dieu jusqu'à ce qu'il tombe à 0. Dans ce cas, la divinité est offensée. Les prochains rituels qu'effectuera l'initié auront un malus de -5, jusqu'à ce qu'il fasse une offrande à un temple d'Euphébius ou lui dédicace un fait extraordinaire.

Quant l'initié utilise ses points de Fortune, ils se manifestent d'une manière toujours un peu spéciale, un rayon de lumière qui éblouit un ennemi, une vision dans une fumée ou dans l'eau, un regain d'énergie incroyable de l'initié, son visage transcendé ressemblant à celui du dieu etc.

Regard rusé d'Euphébius

Difficulté : 12

Éléments : aucun

Sacrifice : un poulet.

Description : le regard d'un dieu est à même de changer bien des choses. Par ce rituel, l'initié demande à Euphébius de lui accorder sa bienveillance pour une tâche « discrète ».

Rituel : L'initié sacrifie le poulet en offrande à Euphébius et implore sa bienveillance. Il lui explique la difficulté de sa tâche, qui consiste en une action discrète et lui demande de l'aide. Il évoque les titres du dieu évoquant la ruse, la discrétion, la chance et le destin. Il promet également de ramener un objet à Euphébius en cas de réussite et de le placer dans l'espace consacré ou de l'offrir au temple le plus proche. Ce rituel prend en général 10 minutes.

Effet : si le rituel est un succès, l'initié bénéficiera pour la mission qu'il a décrite d'un coup de bol « inespéré ». Il pourra s'agir d'une sentinelle qui s'est endormie, de clés perdues trouvées sur le sol, d'une diversion impromptue au bon moment (« Ce n'était qu'un chat, Caius ».), du bon renseignement au bon moment etc. Après quoi l'initié devra voler un objet et le ramener comme promis sur un espace consacré dans la journée même. Dans le cas contraire l'initié, ayant contrarié son dieu, aura un malus de -3 à son prochain rituel.

Ultime pari d'Euphébius

Difficulté : 12

Éléments : un sesterce.

Sacrifice : aucun.

Description : Euphébius sait favoriser les audacieux. Père de Fors, déesse du jeu, du destin et du hasard, il a déjà participé à l'ascension de grands citoyens, marchands ou sénateurs. Il est aussi à la source

⁶⁴ Le geste a plus de valeur que la lisibilité de l'ensemble





des plus grands échecs... En appelant l'ultime pari, l'initié réclame l'aide de son dieu pour accomplir un marché ou une négociation, mais doit la réussir avec brio, sous peine de subir le courroux divin.

Rituel : l'initié baise son sesterce et lève les yeux au ciel, interpellant son dieu et lui marquant sa volonté de faire appel à l'Ultime Pari. Il pose ensuite son sesterce sur l'espace consacré et expose son affaire, comme il le ferait à un partenaire. Souvent les initiés ajoutent d'ailleurs au rituel quelques offrandes en fruit et nourriture, comme lors d'un repas d'affaire. L'initié fixe enfin un objectif concret à sa demande : réussir à signer tel contrat, négocier un mariage entre deux familles, obtenir un document des autorités etc. Il sollicite enfin l'aide du dieu et lui jure qu'il parviendra à ses fins. Ce rituel prend un temps assez variable, selon la longueur des explications. Les initiés d'Euphébius étant généralement assez bavards, on compte en général 30 bonnes minutes.

Effet : en cas de succès, la marge de réussite du jet devient un bonus applicable à 5 jets de compétence de société tendant à réussir le pari. L'initié est libre de choisir à quelle tentative il attribue ces bonus, mais doit le signaler avant le jet. Si le pari n'est pas rempli passé ce cap des 5 tentatives ou 1 mois après la quatrième d'entre elle, Euphébius constate le lamentable échec de son suivant. L'initié subit alors un malus égal à sa marge de réussite initiale pour 10 jets de compétence de société choisis par le maître.

Création d'un initié :

Compétences supplémentaires :

Gratuite : mysticisme niveau 2.

Désavantage supplémentaire au choix :

Curiosité maladive (+ 1). L'initié est curieux de tout : gens, lieux et secrets... Il ne peut s'empêcher de farfouiller un peu partout et de s'intéresser à toute sorte de sujets, ce qui lui attire souvent des ennuis.

Obligations de l'initié :

L'initié d'Euphébius doit porter assistance quant il le peut aux membres d'autres cultes latins.

L'initié d'Euphébius doit aider à l'entretien de tous les temples et autels d'Euphébius dans les lieux qu'il traverse.

L'initié d'Euphébius protège son culte, ses membres et le peuple latin en général. Dans le cas contraire, il peut être proscrit.

L'initié d'Euphébius doit voler chaque année un objet à un étranger et l'offrir au temple. Un marché commercial particulièrement avantageux ou un secret peut aussi être accepté à la place.

HERMÈS

Mythologie

Hermès est le dieu du voyage, du commerce et le messager des dieux. On le représente toujours sous la forme d'un homme svelte au sourire rusé et aux pieds ailés. Il apparaît ainsi souvent sous forme de petite statuette, à l'entrée des villes et des thermopolium, dans des petits autels qui lui sont consacrés. On le représente souvent en mouvement, parfois un bâton de marcheur à la main. Hermès est considéré comme un dieu un peu capricieux, hâbleur, mais très précieux aux voyageurs et aux marchands. C'est enfin un dieu qui vient de l'empire sassanide où il est connu sous le nom d'Ahura-Ouzda. On raconte que c'est Euphébius qui parvint à le charmer, il y a de cela trois siècles.

Hermès, comme Hélios, est un maître du langage, diplomate et marchand à la fois. Malgré cela, Hermès est aussi un solitaire : il est celui qui voyage seul à travers toutes les terres et les mers, ne s'arrêtant que pour faire de nouvelles rencontres. Ces deux facettes, sociabilité et solitude ne sont pas toujours considérées comme opposées mais comme complémentaires et gage d'équilibre pour les initiés. Elles correspondent respectivement à la vie publique et à la vie privée, véritable voyage intérieur.

Le culte d'Hermès

Le culte comprend deux tendances : les suivants de l'Hermès voyageur et ceux de l'Hermès marchand. Les premiers sont souvent des initiés aventureux, très mobiles et assez démunis. Les seconds sont au contraire des gens riches, des artisans ou des marchands audacieux. Il existe aussi des initiés qui suivent les deux tendances en même temps ou à tour de rôle sans que cela ne leur pose de problème.

Les temples du culte sont de forme classique et on peut en trouver un dans toutes les grandes villes marchandes. Ils sont tenus parfois par des tenants de l'Hermès voyageur⁶⁵, plus souvent par des initiés du dieu marchand. La présence du dieu est aussi assurée par les petits autels qu'on peut trouver aux portes de toutes les villes latines, achéennes et sassanides. Les voyageurs qui partent y laissent quelques offrandes afin de s'assurer un bon voyage, tandis que ceux qui arrivent s'y arrêtent quelques secondes pour remercier le dieu. On dit également que le meilleur moyen de rencontrer le dieu est de voyager. Certains initiés racontent qu'il arpenterait lui-même le monde, parfois sous l'aspect d'un vieux marchand, d'autres fois comme un jeune éphebe.

⁶⁵ Des initiés devenus trop vieux pour prendre la route ou de passage dans la cité. On peut en trouver parfois en des endroits tout à fait inattendus, à l'autre bout du monde





L'ordre ne compte pas de chef suprême, mais un collège de pontife réunissant les Yeux d'Hermès, les initiés voyageurs les plus prestigieux et les flammes des temples.

Les initiés de l'Hermès voyageur ont souvent entendu parler de leurs semblables de bouche à oreille et établissent une hiérarchie tacite en leur sein. C'est à celui qui aura vu le plus de choses, parcouru le plus de pays ou fait les affaires les plus fructueuses. Ces initiés se réunissent tous les 5 ans, dans la cité d'Iphidia. C'est le moment où tous se retrouvent et font le bilan sur l'état du culte. Les discussions qui s'en suivent, que ce soit pour narrer leurs aventures ou pour discuter du temple, durent souvent plusieurs semaines.

D'une manière générale, les serviteurs de l'Hermès voyageur sont plutôt bien vus. Caravanes et convois leur proposent toujours de les accompagner : c'est une chance supplémentaire d'arriver à bon port ! En ville les gens sont plus méfiants : après tout, un initié traîne des caligae poussiéreuses et usées et ressemble en tous points à un vagabond. Mais, grâce à son bagout, il a vite fait de convaincre les gens qu'il est un initié. On lui offre alors le couvert et une place pour dormir. Ce sont en général des gens sociables et expérimentés, qui ont toujours une histoire à raconter. Ils sont aussi assez individualistes et épris de liberté, ce qui ne manque pas de contrarier les gens qui voudraient les voir devenir plus stables, comme les suivants de l'Hermès marchand.

Pouvoirs des initiés :

A chaque fois qu'un rituel d'Hermès est utilisé avec succès, l'initié sent en lui pousser une bouffée d'espérance et de confiance. Hermès est un dieu protecteur qui sauve les gens des dangers de la route.

Espace consacré

Les initiés d'Hermès consacrent un espace à leur dieu en traçant sur le sol un cercle, cerné des runes représentant les deux faces de leur culte, commerce et voyage.

Alliance d'Hermès

Difficulté : 11

Éléments : un espace consacré du dieu auquel on veut s'adresser (temple, espace consacré par un autre initié) et un initié ou un prêtre de ce même dieu. Masque de théâtre représentant les deux dieux (+1).

Sacrifice : un mouton.

Description : marchands et voyageurs sont bien souvent amenés à traverser des contrées hostiles et des endroits qui échappent totalement à l'influence d'Hermès. Par ce rituel, l'initié demande à Hermès de bien vouloir intercéder pour lui auprès d'un autre dieu pour que son voyage ou son affaire se passe bien. Il peut s'agir d'un voyage en mer, qui nécessitera

l'approbation de Neptune, l'organisation de chasse pour de la fourrure, qui concernera Diane etc. Hermès accomplit ici son rôle de messager des dieux.

Rituel : l'initié, en présence d'un prêtre ou initié du dieu invoqué, place la statuette d'Hermès à côté de celle de la seconde divinité. Il appelle ensuite les deux dieux en citant leurs titres. Il implore leur bénédiction et leur présente son affaire. Il promet d'offrir une compensation au temple concerné et de respecter ses principes. Il doit enfin conclure le rituel par une profonde méditation qui doit lui permettre de rentrer en transe avec son dieu. C'est à cette occasion que lui et l'autre prêtre se revêtent éventuellement des masques.

Effet : si le rituel est un succès, l'initié se sent investi de la personnalité d'Hermès. Il va maintenant négocier avec l'autre prêtre, devenu incarnation de son dieu, le montant de la compensation. Il bénéficiera en bonus pour sa négociation de sa marge de réussite.

De telles discussions ont des effets imprévisibles. Il est déjà arrivé que les avatars des deux divinités s'étranglent littéralement et tentent de se tuer. La chose est très rare, mais alors les autres personnes présentes n'ont pas le droit d'intervenir. La possession prend fin quand le marché est conclu ou quand l'un des deux participants tombe inconscient.

Une fois le marché conclu, le prêtre ou l'initié du dieu allié devra effectuer son meilleur rituel pour aider au succès de l'entreprise du personnage.

Baguette de vie

Difficulté : 11

Éléments : baguette de sourcier et un peu d'eau.

Sacrifice : de l'eau renversée sur la baguette, qui doit finir sur le sol en offrande.

Description : les voyages sont remplis de périls et Hermès offre ce rituel aux mortels afin d'avoir une plus grande chance de survie. Il permet à l'initié d'enchanter une baguette de bois afin de trouver plus facilement les moyens de se sustenter.

Rituel : L'initié plante sa baguette au milieu de l'espace consacré, s'assoit et prie Hermès de guider ses pas sur le chemin de la vie. A la fin de sa prière, il renverse un peu d'eau sur la baguette, puis la tire du sol et la prend en main. Ce rituel prend trois minutes.

Effet : Si le rituel est un succès, l'initié sent de légères pressions dans la baguette qui doivent le guider vers la source d'eau la plus proche. Il doit suivre ses indications ou briser sa concentration et abandonner. Elle se plante dans le sol si l'eau est souterraine. Dans ce dernier cas elle ne détecte que des sources à moins de 2 mètres de profondeur. Dans un environnement fertile, la baguette peut aussi conduire près de bosquets de fruits sauvages ou d'une source de nourriture bien juteuse. La baguette fonctionne normalement s'il y a une source d'eau dans un rayon de 10 stades. Dans le cas contraire, même si le rituel réussit, elle ne s'anime





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



d'aucun mouvement. L'effet de la baguette dure jusqu'à ce que la source soit trouvée ou que l'initié décide d'arrêter l'effet en brisant sa concentration.

Envoûtement du Fizbin

Difficulté : 14

Éléments : une médaille ou une figurine représentant Hermès.

Sacrifice : deux moutons

Description : les médailles ou les figurines de dieux sont de ces objets que les marchands entourent de toute leur affection, convaincus de leurs pouvoirs magiques. Cette faiblesse leur est parfois néfaste. Le fizbin est un objet inutile et maudit. On raconte qu'il serait sorti de la bouche d'Hermès durant une soirée trop arrosée en compagnie de Dionysos. Depuis, certains marchands font appel à des initiés pour envoûter de petits objets, qu'ils vont ensuite vendre à leur adversaire dans le but de faire chuter leurs affaires.

Rituel : l'initié place l'objet choisi pour être le fizbin au centre de l'espace consacré. Il verse dessus une fiole d'eau, une fiole de sang et une fiole de vin en rappelant à Hermès sa mésaventure avec Dionysos. Puis il invoque sur l'objet les pires malédictions commerciales, appelant l'objet à attirer à lui mauvaise fortune, pourriture des récoltes et fausse monnaie. Le rituel prend 10 minutes.

Effet : si le rituel est un succès, l'objet est maudit. La première personne à qui il est vendu est sous le

coup du mauvais sort. Faites faire tous les mois un duel de Foi entre le propriétaire de l'objet et celui qui souhaite sa perte. En cas de succès du propriétaire rien ne se passe. En cas d'échec, la différence sera le malus sur un jet de société durant le mois, au choix du maître de jeu. Il choisira de préférence les moments les plus difficiles pour le personnage afin de bien faire peser le poids de la malédiction. Si le propriétaire sait qu'il a un fizbin, il subit un malus de -2 sur son prochain jet de Foi, lui-même craignant la malédiction. Si c'est un défenseur de la Raison, il lui faut faire un jet de logique supérieur au jet du rituel qui a créé l'objet. En cas de succès il est définitivement immunisé contre l'amulette.

Dans d'autre cas la malédiction, si elle est connue du propriétaire, ne peut être rompue que s'il vend le fizbin à un prix supérieur auquel il l'a acquis.

S'il ne connaît pas la nature maudite de l'objet, il suffit qu'il s'en sépare (perte, vente, don...) pour que la malédiction ne le touche plus. Elle suivra en revanche le nouveau possesseur de l'objet.

Ire des Lares

Difficulté : 14

Éléments : Un carrefour et une corde de pendu.

Sacrifice : un animal chassé sur place, dont la dépouille doit être offerte.

Description : les lares sont des esprits attachés à des lieux. Par ce rituel, l'initié leur demande d'égayer les voyageurs qui pourraient le suivre.





Rituel : L'initié doit effectuer son rituel au milieu d'un carrefour. Il peut s'agir simplement de deux chemins qui se croisent dans la cambrousse. Dans une étendue désertique, l'initié doit choisir un élément qui pourrait servir de repère à des voyageurs (arbre, roc etc.). Après avoir consacré l'endroit, il doit appeler l'attention d'Hermès par une prière d'ouverture. Puis il doit enterrer (ou poser) un bout de corde à cet endroit avec l'animal sacrifié. Il doit demander à son dieu d'intercéder auprès des Lares, des esprits qui occupent carrefours et foyers. Il doit demander aux Lares d'égayer la prochaine personne qui passera par le carrefour (ou se repérera sur l'élément de terrain). Il peut ensuite partir. Le rituel prend au total 15 minutes.

Effet : Les lares tenteront de désorienter le prochain voyageur à passer par ici. Lui ou le guide du groupe de voyageurs devront réussir un jet d'orientation avec un malus égal à la marge de réussite de l'initié. S'il(s) rate(nt), ils se perdent pour la journée. Ce rituel ne peut être lancé qu'une fois par jour par endroit. Les Lares sont des êtres capricieux qui pourraient sinon perdre l'initié lui-même.

Langue d'Hermès

Difficulté : 16

Éléments : la langue de la bête sacrifiée.

Sacrifice : un mouton.

Description : ce rituel permet à l'initié de comprendre plus facilement les langues étrangères qu'il serait amené à rencontrer, qu'il les ait entendues avant ou non.

Rituel : L'initié trace le signe d'Hermès sur l'espace consacré avec un bâton, une craie ou des cendres, tout en lui demandant de lui accorder le langage du monde, le langage du cœur. Après quoi il avale tout simplement la langue. Le rituel prend deux minutes.

Effet : L'initié a une plus grande facilité à comprendre son interlocuteur. Il trouve les bons mots facilement et s'exprime avec aisance. En terme de jeu, il obtient un bonus de +2 à tous ses jets de langue. De plus, même face à une langue qui lui est inconnue, l'initié peut ressentir les émotions de son interlocuteur. Il lui faut réussir un duel d'intelligence contre la volonté de la cible. Il comprend ainsi instinctivement si quelqu'un est contrarié, tendu, joyeux, triste etc. L'effet dure jusqu'au coucher du soleil.

Messager des airs

Difficulté : 20

Éléments : aucun

Sacrifice : un mouton

Description : les messagers d'Hermès sont capables de prendre bien des formes. Ce rituel fait appel à eux pour faire parvenir un message au plus vite.

Rituel : après avoir consacré l'espace, l'initié doit psalmodier en latin une prière à Hermès, dieu des messagers. Au bout de 10 minutes, un animal volant (oiseaux, papillons, chauve-souris etc.) vient se poser au centre du signe, si le rituel

est réussi. L'initié doit alors prendre délicatement la bête et lui souffler un message d'une vingtaine de mots, ainsi que la personne auquel le message est destiné. Elle s'envole alors, mais l'initié doit continuer son rituel pendant encore 10 minutes supplémentaires, afin de remercier son dieu et de le prier d'assister son messager.

Effet : le messager s'envole et va rejoindre le destinataire « indiqué ». Celui-ci verra l'animal se poser à côté de lui et entendra les mots de l'initié dans sa tête s'il réussit un jet de foi d'une difficulté de 10 – marge de réussite. On considère que le messager, entre le moment où il décolle et celui où il arrive, fait une vitesse moyenne de 50 km/heure, grâce à l'intervention bienveillante d'Hermès.

Pari du Sassanide

Difficulté : variable, voir description. Comptez 12 pour l'apprentissage.

Éléments : une statuette en argile et une statuette en or représentant symboliquement l'initié.

Sacrifice : X mouton(s), X étant la difficulté choisie.

Description : on raconte qu'un initié sassanide du nom de Krésus créa ce rituel pour s'attirer la fortune. Son immense réussite semble démontrer l'approbation d'Hermès. Par ce rituel l'initié parie avec lui qu'il va atteindre un objectif marchand audacieux. Il disposera de la bénédiction divine pour y parvenir, mais s'il échoue le dieu pourrait bien s'en offusquer...

Rituel : Au centre ou devant l'espace consacré, l'initié pose la statuette en argile en la désignant comme sa représentation. Il récite ensuite le poème rituel de Krésus :

« Divin Ahura Ouzda,
prodigateur de richesse,
source de fortune,
toi qui fait le choix entre
l'heureux et le malheureux,
le pauvre et le riche,
le puissant et le soumis,
protecteur des marchands et des voyageurs,
je te prends aujourd'hui à témoin :
sous ta glorieuse aile,
je veux magnifier ta puissance par ma réussite,
porte-moi vers la fortune,
par l'audacieux pari que je propose ! »

L'initié présente ensuite son pari : il donne une somme de départ et promet de la multiplier par un certain nombre pour la date anniversaire du rituel, dans un an.

Il conclut le rituel en donnant rendez-vous au dieu à cette date pour le juger. Ce rituel prend environ 15 minutes.

Effet : La difficulté du rituel est fixée par l'ambition du personnage. Plus l'initié souhaite gagner gros, plus la difficulté sera élevée et plus le dieu donnera d'aide. Reportez-vous à la table *Pari du Sassanide*.

En cas de réussite, Hermès accorde donc un certain nombre de dés de Fortune supplémentaires qui devront être utilisés exclusivement pour obtenir





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



PARI DU SASSANIDE

Marge*	Difficulté	Dés de fortune
1,5	11	2
2	13	4
3	15	6
4	17	8

* taux de multiplication de la somme initiale

le résultat commercial visé. Ils ne régénèrent pas à chaque séance mais peuvent être utilisés pendant toute l'année du pari. La réussite d'un jet par l'utilisation de ces dés se manifeste souvent par un comportement étrangement amical de l'interlocuteur, un charisme débordant de l'initié ou un coup de bol incroyable. Si un précepteur est présent lors de l'utilisation de ces dés de Fortune, lancez d'abord son jet de logique pour le confronter au score effectué pour le rituel. Si le précepteur l'emporte le dé n'a aucun effet et est perdu.

A la date anniversaire, si l'initié a réussi tout va bien.

S'il a échoué, il sait que son dieu sera terriblement insatisfait...ses interlocuteurs pourront puiser dans une réserve de points de Fortune égale à celle dont il a disposé, +2 points. Quand la réserve sera épuisée, la colère du dieu sera apaisée...

Pas sûr du pèlerin

Difficulté : 13

Éléments : bâton.

Sacrifice :

- seul : un poulet
- deux à cinq personnes : trois poulets
- six à quinze personnes : un mouton
- seize à cinquante personnes : trois moutons

Description : ce rituel permet à l'initié de prendre la route avec la bénédiction d'Hermès et d'arriver ainsi plus vite à bon port.

Rituel : l'initié procède aux sacrifices sur l'espace consacré, en prononçant le nom des personnes ou des groupes de personnes concernés par le voyage. Puis il prononce une prière à Hermès en lui demandant de guider ses pas sur la bonne route, celle la plus rapide. Après quoi l'initié frappe le sol trois fois avec son bâton et donne le signal du départ.

Effet : le voyageur prend la route avec inspiration et se repère avec plus de facilité lors de son voyage. Il fait ses jets d'orientation avec un bonus de +1. Il va 20% plus vite que s'il était parti sans cette bénédiction. Si le rituel est pratiqué sur plusieurs personnes la difficulté change : de 2 à 5 personnes, la difficulté est augmentée de 1. Sur 6 à 15 personnes, de +2 ; de 16 à 50 personnes de +3.

Piste des dieux

Difficulté : 14

Éléments : aucun. Eventuellement un carrefour (+1)

Sacrifice : un poulet.

Description : ce rituel permet à l'initié de demander à Hermès des informations sur des voyageurs, éternels pèlerins de son divin royaume.

Rituel : l'initié trace le symbole d'Hermès au centre de l'espace consacré et procède au sacrifice. Il prie son dieu de lui accorder son aide ainsi que celle des Lares, s'il exécute son rituel sur un carrefour. Après quoi il souffle sur le sol, là où il a tracé le symbole. Ce rituel prend deux minutes.

Effet : la terre, les plis du sol et les brindilles prennent aux yeux de l'initié la forme de la dernière présence à être passée. Ce peut être un groupe de personne, une personne solitaire ou un animal. Le sol reprend son apparence normale au bout de trente secondes.

Création d'un initié :

Compétences supplémentaires au choix :

Gratuite : mysticisme niveau 2.

A l'achat : Langues étrangères : runes de route (ensemble de signes que gravent les voyageurs dans la nature pour donner des indications.)

Désavantage supplémentaire au choix :

Vagabond (+1 point) : Le personnage est un voyageur dans l'âme. Il ne souhaite s'installer nulle part, mais continuer sa vie sur les routes. En conséquence, il ne reste jamais plus d'un mois dans une même ville, mais part plus loin. Chaque année, il doit être allé dans au moins un pays étranger. Il ne souhaite pas s'investir dans des « choses fixes », comme une entreprise ou une maison. Il garde également peu de possessions personnelles. En revanche, ses nombreux voyages lui ont permis de connaître deux connaissances supplémentaires, forcément étrangères à sa culture d'origine.

Obligations de l'initié :

Hermès voyageur : l'initié doit donner sa bénédiction (pas sûr du pèlerin) à toutes les caravanes et les voyageurs qui lui demandent. Il doit également les secourir quand ils se trouvent en péril.

Hermès marchand : l'initié doit donner un mois de son temps dans l'année pour présider ou aider une institution publique commerciale : tribunal commercial de la basilique, corporations, temple d'Hermès.

L'initié d'Hermès doit aider à l'entretien de tous les temples et autels d'Hermès dans les lieux qu'il traverse.

L'initié protège son culte et ses membres. Dans le cas contraire, il peut en être proscrit.





SATURNE

Mythologie

Saturne est le gardien du savoir, de la sagesse et des traditions. Il est aussi le patron des prophètes. Selon la légende, il est le second fils de Gaia et d'Oraïstos, le premier titan. Etre faible physiquement pour un dieu mais doué d'une intelligence exceptionnelle, il fut le conseiller de son frère Artédès et de son père jusqu'à la guerre avec les titans.

Assoiffé de connaissances, il fut un des fils préférés de Gaia qui le prévint des troubles à venir. C'est auprès d'elle qu'il apprit à trouver les premiers chemins de la connaissance. On dit également que ce fut après une rencontre avec son père qu'il vint à trouver l'ultime rituel permettant d'accéder à la connaissance suprême. Saturne se creva les yeux avec deux branches de noisetiers et devint alors prescient, conscient de tout ce qui avait été et serait à l'avenir.

Il devint discret et se retira du monde des mortels comme de celui des dieux. Il n'intervint alors que ponctuellement pour délivrer des prophéties. Chacune de ses interventions eut de lourdes conséquences. Ce fut lui qui confia aux humains le premier rituel permettant d'appeler les dieux, d'où dériverait tous les autres par la suite.

On raconte qu'il descendit une autre fois parmi les mortels et engendra une lignée de prescients, dont descendraient toutes les sibylles.

Le culte de Saturne

Le temple de Saturne a toujours été particulièrement prestigieux au sein de la République. Il est le gardien des traditions, la mémoire des Latins. Le dieu devin est avec Euphébius le protecteur de la cité, celui qui a en charge son destin.

Les pontifes du temple, souvent issus d'anciennes lignées de familles sénatoriales, sont des individus puissants et respectés. Leur principale tâche est de veiller à ce que la République vive en bon accord avec les dieux. Quand un signe étrange est constaté, un aigle ou un nid d'abeille perché sur un bâtiment important ou la naissance d'un animal difforme, les pontifes se réunissent pour décider de son interprétation. Ils répondent aux signes par des sacrifices, destinés à rétablir l'équilibre cosmique. Ils cherchent également l'origine des troubles et confient leurs opinions aux autorités. Le grand pontife de Saturne peut être ainsi amené à rencontrer les consuls.

Ces conseils sont souvent écoutés, bien que leur influence semble décroître à cause des Artésiens. Ces derniers sont d'ailleurs de plus en plus souvent identifiés par les pontifes comme la source de mécontentement des dieux.

Enfin, le temple de Saturne est responsable de la nomination des Sibylles et du sanctuaire de Cumes.

Pouvoirs des initiés

Chaque fois qu'un rituel de Saturne est utilisé avec succès, l'initié se sent investi d'un sentiment de gravité et de responsabilité, ainsi que du frisson du pouvoir.

Espace consacré

L'initié trace un cercle avec une baguette de noisetier ou une craie et écrit à l'intérieur en latin « Saturne le Prescient, source de toute connaissance ».

Augure saturnale

Difficulté : 14

Éléments : de quoi faire un feu !

Sacrifice : un mouton

Description : l'augure permet de poser une question à Saturne et d'espérer une réponse, aussi mystérieuse soit-elle. Ce rituel est un des « dérivés » directs du Premier, le rituel qui fut offert aux hommes par Saturne et leur permit de parler avec les dieux.

Rituel : l'initié allume un feu au sein de l'espace consacré tout en posant sa question. Puis, jusqu'à ce que le feu s'éteigne, il psalmodie les antiques paroles que les initiés se transmettent depuis le don du Premier. Le sens en a été perdu depuis bien longtemps, mais le pouvoir de ces mots semble demeurer intact.

« Jata sedenam Jus
Jus acría num
Num pelar Celi
Celi sun Jata »

Une fois le feu éteint, l'initié tente d'interpréter la disposition des braises et des restes du bois comme des indications de Saturne.

Ce rituel prend en général 15 minutes.

Effet : si le rituel est un succès l'initié reconnaît des signes dans les cendres et les braises. Il s'agit de figures simples (un animal, un casque, une fleur, une silhouette féminine etc.) auxquelles sont associés des signes plus ou moins bons, prenant la forme de runes qu'utilisent les initiés pour abréger certains concepts mystiques (mort, bonheur, vie etc.). Les figures ainsi données sont librement interprétables par l'adepte et doivent le mettre dans la bonne direction pour répondre à la question posée.

Chemin de la Connaissance

Difficulté : 14

Éléments : une bougie, de quoi tracer sur le sol.

Description : par ce rituel l'initié demande à Saturne de le guider sur les chemins de la connaissance, comme le fit jadis cette puissante divinité avec Gaia. Il peut ainsi espérer en savoir beaucoup plus dans un domaine précis pendant quelques temps.

Sacrifice : un mouton





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



Rituel : l'initié allume une bougie et trace sur le sol un labyrinthe, en lui donnant le nom de la connaissance qu'il désire (chemin de la montagne, de la forge, des étoiles, de l'Orient etc.). Ce ne peut être qu'une connaissance intellectuelle, encyclopédique et non pratique (ce serait donc histoire, connaissance d'un milieu, langue etc.). Puis il se présente nu à l'entrée du dédale, en gage d'humilité et symbole d'ignorance. Il est le réceptacle vide face à l'infini savoir de Saturne. Il marche enfin sur chaque trait en récitant le chant des chemins, un antique cantique définissant chaque connaissance par quelques vers. Quand l'initié arrive à la sortie du labyrinthe, il se retourne une dernière fois et souffle la bougie.

Ce rituel prend en général 30 minutes.

Effet : si le rituel est un succès, la connaissance de sujets difficiles vient beaucoup plus facilement à l'initié et il semble connaître instinctivement un grand nombre de choses. Néanmoins, après sa première nuit de sommeil tout revient à la normale.

L'initié dispose jusqu'à son prochain sommeil d'un bonus égal à sa marge de réussite +1 dans la compétence se rapprochant le plus de la connaissance demandée. Dans le cas d'une compétence « acquise », elle est considérée comme une compétence « naturelle ».

Colère du puissant

Difficulté : 14

Éléments : aucun

Sacrifice : un mouton

Description : ce rituel permet à l'initié de se parer de l'aura de gravité de Saturne, semblable par l'effroi qu'elle provoque à celle du terrible Hadès. Sa durée est limitée pour les simples adeptes mais elle peut être utile à celui qui veut se faire obéir.

Rituel : l'initié complète le texte de son espace sacré par les mots « ..., dont le Verbe fait loi ». Puis il énonce les caractéristiques de l'autorité de Saturne, dans la forme et le fond :

«... à la voix ferme et sans appel,
avec l'évidence que confère la Sagesse,
la lumière repoussant les ombres
et les hésitations,
la bouche pleine de l'Absolue Vérité
et du suprême commandement ... »

L'initié énonce alors en quelle opportunité il va avoir besoin des faveurs de Saturne et quel objectif il souhaite attendre ce faisant. Il conclut le rituel en affirmant « Je reste ton serviteur ».

Ce rituel prend environ 15 minutes.

Effet : si le rituel est un succès, le personnage disposera lors de l'opportunité évoquée d'un bonus à son jet de commandement, de baratin ou de négociation égal à sa marge de réussite + 1.

« L'opportunité » doit être à une date fixe et son cadre précisé. Il peut s'agir de « Demain lors de mon allocution au Sénat », « Demain matin lorsque je serai

à la porte de la prison », « A la fête des moissons, quand viendra mon tour de parler sur l'estrade », « Le jour de Neptune, face au prêteur » etc.

Malédiction de Saturne

Difficulté : 12

Éléments : une possession personnelle de la cible, une tablette de bronze

Sacrifice : un bœuf

Description : la malédiction de Saturne frappe les ennemis du culte comme les vandales ou les assassins. Elle peut être prononcée par les adeptes, les pontifes ou parfois même par le dieu devin lui-même. Elle a pour effet de plonger lentement ses victimes dans la folie, Saturne retirant ou altérant ses connaissances.

Rituel : après le sacrifice du bœuf, l'adepte recueille dans une fiole le sang de l'animal qui servira à forger la tablette de bronze. Il énumère ce faisant ses récriminations contre la personne qu'il souhaite maudire, en posant une possession de sa victime sur l'espace consacré. Celle-ci a dû gravement offensé le culte ou ses serviteurs pour mériter un tel sort. Après en avoir ainsi appelé à Saturne, l'adepte emmène la fiole de sang chez un forgeron qui devra graver le texte de la malédiction sur une tablette de bronze au lever du soleil, en versant le liquide sur le texte au fur et à mesure. Enfin, la tablette rédigée, l'initié doit aller l'enterrer près de la résidence de la personne maudite, sous ses murs ou à l'intérieur même. Il conclura le rituel en plantant un clou rouge dans la porte du maudit en proclamant « Que Saturne te frappe ! ». La première partie du rituel proprement dit prend 15 minutes, la forge quarante minutes et l'enfouissement dépend de la situation de la résidence.

Effet : Le rituel obéit à un certain nombre de pré requis : Saturne doit approuver le choix de la victime, selon les critères énoncés. Ensuite, le clou rouge doit être vu par la victime, qui doit comprendre (d'une manière ou d'une autre) que c'est le signe de la malédiction. Ce rituel est connu de réputation et un jet d'histoire ou de mysticisme difficulté 10 permet de le reconnaître.

Une fois le rituel identifié, la victime doit faire un jet de Foi avec un bonus égal à la marge de réussite de l'adepte, de difficulté 8. Sa marge de réussite est additionnée à celle du rituel. La somme correspond à l'intensité du trouble mental provoqué par la malédiction.

Chaque semaine qui passe après la découverte du clou, la victime prend un point d'intensité dans un trouble psychologique choisi par le maître de jeu jusqu'à ce qu'il soit au maximum obtenu.

Pour être libéré de la malédiction, le maudit doit se rendre auprès du temple ou du serviteur de Saturne offensé et lui demander pardon. Il lui sera demandé réparation par un acte compensant largement son offense ou son crime. La malédiction régressera peu à peu une fois l'action faite.





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



Pal du Tartare

Difficulté : 12

Éléments : un épieu avec une tête en bronze, de l'eau de la source de Cumes.

Sacrifice : un bœuf

Description : Saturne mena avec Artédès une guerre sans merci contre les titans et leurs serviteurs. A la fin, ceux-ci furent enfermés dans le Tartare, un lieu terrible à côté duquel le gris royaume d'Hadès semble un espace de joie et de plénitude. Certains, néanmoins, échappèrent à cette punition en se réfugiant dans les plus profondes abysses de la Terre. Après qu'Artédès se fut sacrifié en pénétrant dans le Tartare, Saturne jura de continuer la lutte contre ces survivants. Le rituel du pal sert à bénir une arme afin de terrasser un de ces serviteurs répugnants. Les flamines sont réputés posséder une version plus terrible de ce pouvoir, mais inaccessible aux initiés.

Rituel : Avant le sacrifice, l'initié doit chercher par une nuit de demie-lune une pièce de chêne. Le lendemain, après s'être levé en posant le pied droit en premier sur le sol, il procédera au sacrifice et se placera au centre de l'espace consacré. Il taillera lui-même l'épieu en récitant les vers des plus grandes batailles contre les titans. L'épieu achevé, il le posera dans un drap noir et ira faire confectionner la tête de bronze auprès d'un forgeron latin. Elle devra comprendre cinq arêtes, toutes trempées dans de l'eau provenant de la source sacrée de Cumes.

L'épieu achevé, il sera placé à nouveau au centre de l'espace consacré, et l'initié implorera Saturne une dernière fois de lui conférer la force d'anéantir les serviteurs des Titans.

Ce rituel peut prendre plusieurs jours. Chaque séquence comprenant une action avec l'espace consacré prend une demi-heure.

Effet : si le rituel est un succès, Saturne accorde sa bénédiction à l'arme. Si l'initié ou toute personne de tendance mystique ayant connaissance de la bénédiction vient à s'en servir contre un serviteur des titans, il peut ajouter son score de Foi à ses jets de combat pour toucher ainsi qu'aux dégâts.

Les adeptes de Saturne considèrent comme « Serviteur des titans » tout animal ou être humain possédant des caractéristiques extraordinaires, effrayantes et dangereuses. Il peut s'agir d'une pieuvre géante, d'un félin ou d'un reptile aux proportions beaucoup plus grandes que la moyenne ou doté d'une anomalie physique, d'un homme adorant les titans, etc.

Rituel d'Harmonie

Difficulté : 12

Éléments : aucun

Sacrifice : un poulet ou un mouton

Description : des signes indiquent parfois la colère des dieux. Le rituel d'harmonie permet à l'initié de participer au rétablissement de l'équilibre entre les hommes et les maîtres des Terres Sacrées, par un sacrifice expiatoire. Seuls des signes mineurs de colère divine peuvent ainsi être combattus. Il peut s'agir d'une maladie insistante, d'un mauvais temps ou d'un hasard troublant.

Rituel : avant le sacrifice, l'initié prie Saturne de rétablir l'équilibre du monde et lui offre l'animal immolé, qui passe du contrôle des mortels à celui des dieux. Il le sacrifie alors. Comme d'habitude, il fait brûler les os, la peau et la graisse, mais doit chanter pendant tout le temps du feu une litanie rituelle :

« Au centre du monde,
au croisement de toute force,
sur toutes les lignes,
que résonne ton harmonie,
Saturne, fils de Gaia,
Et que le monde des hommes
prenne à nouveau sa respiration... »

Effet : si le rituel est un succès, le mauvais signe est conjuré, l'équilibre rétabli. L'assistance peut souffler et les matrones sont rassurées...

Soif de Livinus

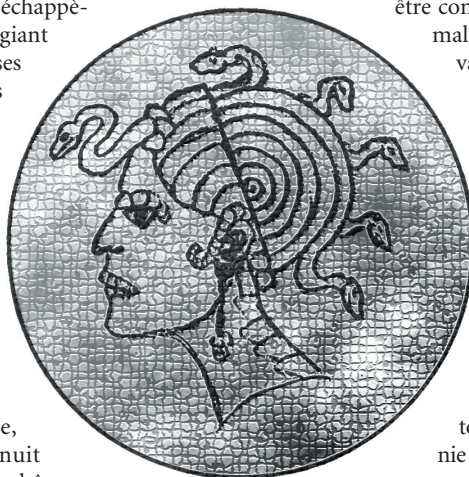
Difficulté : 13+X (15 pour l'apprentissage).

Éléments : un papyrus et de quoi écrire

Sacrifice : un bœuf

Description : Livinus était un pontife de Saturne particulièrement ambitieux et assoiffé de connaissances. Selon la tradition il aurait conclu un pacte avec Saturne, échangeant les connaissances du dieu en l'échange de toutes les œuvres et savoirs les plus rares qu'il pourrait trouver lors de ses voyages. Secrètement, le pontife espérait devenir lui-même un dieu. Mais nul ne peut tromper le divin Saturne et Livinus n'arriva pas à tenir ses engagements. On raconte qu'à sa mort, le dieu devin le récupéra auprès d'Hadès et continue encore aujourd'hui à le tourmenter. Par ce rituel l'initié promet à Saturne d'apporter des savoirs rares au culte en échange d'un peu de la connaissance de son destin.

Rituel : l'initié interpelle Saturne pendant que les fumées du sacrifice montent vers le ciel et lui donne le plus grand nombre de ses titres : Prodigeur du savoir, Grand Initié, Dieu Devin, Premier





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



frère d'Artédès, Guide de la Connaissance etc. Il le supplie de l'honorer de son regard et de le porter vers les chemins de la Connaissance à travers chaque pas pendant la prochaine année. En échange de quoi l'initié s'engage à apporter au temple de Saturne tous les secrets et savoirs qu'il pourrait acquérir. Il consigne par écrit l'accord sur un papyrus et le laisse sur l'espace consacré une nuit entière. Ce rituel prend donc au minimum une nuit.

Effet : si le rituel est un succès, l'initié découvre le lendemain le papyrus signé de la rune de Saturne, apposé d'une main tremblante et étrange. Le dieu devin a accepté le contrat. Dès lors, l'initié dispose d'une réserve de points de Fortune supplémentaires équivalente à X, X étant le modificateur au seuil de difficulté du rituel. Cette réserve de points supplémentaires peut être utilisée uniquement pour acquérir de nouvelles connaissances ou pour percer des mystères.

Si au terme du rituel les connaissances ainsi acquises n'ont pas été confiées à un pontife du temple de Saturne, l'initié est sous le coup d'une malédiction de Saturne où l'intensité des troubles est égale à un jet de 2 dés à 6 faces.

Tablette du secret saturnal

Difficulté : 12

Éléments : une tablette de bronze, des voiles en tissu

Sacrifice : un mouton

Description : Saturne est le dieu de la connaissance, des secrets cachés aux mortels. Par ce rituel, les adeptes implorent le dieu devin de préserver le secret d'un mortel.

Rituel : le secret à garder doit être gravé sur une tablette de bronze, qui sera remise couverte d'un voile noir à l'initié. Celui-ci la place au centre de l'espace consacré et commence sa prière à Saturne. A chaque poème récité en l'honneur du dieu, il couvre la tablette d'un nouveau voile, jusqu'à ce qu'il en y ait cinq. Enfin il prie Saturne de garder ces informations secrètes,

tant qu'elles seront gardées sous la protection de son temple. Le paquet est fermé par deux cordelettes, scellées par un sceau en cire du culte. Les tablettes sont ensuite emmenées au sein d'un temple de Saturne où elles seront gardées.

Effet : en cas de succès Saturne, et surtout son culte, assurent la sécurité des tablettes et de leurs secrets en les cachant dans les salles du trésor des temples. Certains murmurent que les adeptes du dieu-prophète se seraient ainsi rendus maîtres de nombreuses connaissances. Mais les pontifes assurent préserver le plus grand secret et les fidèles sont nombreux à avoir une foi complète dans l'efficacité du rituel.

Création d'un initié :

Compétences supplémentaires au choix :

Gratuite : mysticisme niveau 2

Désavantage supplémentaire au choix :

Sentencieux (+1 point) : le personnage est un habitué des jugements sans appel et il est très difficile de le faire revenir sur un avis, ce qui le rend peu sociable ou parfois irritant pour ses proches. Il compte un compagnon et une connaissance en moins.

Obligations de l'initié :

Un initié de Saturne qui donne sa parole de garder un secret ne peut en aucun cas revenir sur son serment.

Il ne doit jamais agir contre les intérêts des Latins.

Il lutte contre les manifestations des titans.

Il veille à entretenir l'équilibre sur Terre entre les dieux et les hommes par le rituel d'harmonie.

Il protège son culte, ses membres et respecte particulièrement les flamines et les pontifes. Dans le cas contraire, il peut en être proscrit.





Jouer un défenseur de la Raison

Depuis quelques siècles une nouvelle idée a émergé à Artésia : la Raison. Elle ignore les dieux, les hasards, les émotions. Elle est, dans sa forme la plus pure, logique, calcul et rationalisme. Par la seule force de leur raison les précepteurs cherchent à tout expliquer et à remplacer toute perception surnaturelle d'une chose par une explication logique. Le reste n'est pour eux que charlatanisme et superstition.

Ce mouvement d'influence a commencé à gagner peu à peu dans les sphères intellectuelles des civilisations de la Mer Intérieure et particulièrement dans la République. On l'applique avec plus ou moins d'efforts, selon les sujets. La rhétorique, les sciences dures, la politique utilisent souvent des raisonnements de type rationnel. On y fait appel comme à une arme, puis on la range quand on n'en a plus besoin.

Mais petit à petit elle fait son chemin. Les dieux deviennent des ombres et les hommes s'affirment. Les précepteurs sortent plus nombreux tous les jours des écoles et arpentent le monde.

On leur apprend à être posé, à prendre leur temps et à méditer chaque chose pour en trouver son véritable sens. Ils sont de nature curieuse, mais s'efforcent de faire rentrer tout ce qu'ils voient dans leur grille d'analyse sans jamais la modifier en profondeur ou la remettre en question.

Ils peuvent appréhender leur vocation de manière différente. Certains respectent silencieusement les opinions des mystiques, même s'ils n'y croient pas, alors que nombre d'entre eux se sentent une mission civilisatrice, un devoir d'éduquer ceux qui croient encore aux dieux.

Ils avancent par petit pas, inculquant d'abord des aspects pratiques de leur vision des choses avant de faire admettre l'ensemble de leur système de pensée.

Réagir à un phénomène mystique

Quand un défenseur de la Raison (tout personnage avec une tendance Raison de 4 et plus) assiste à un phénomène mystique, son incrédulité et sa conviction de l'inexistence de toute chose surnaturelle peuvent empêcher tout développement du phénomène.

Rituels

Un rituel peut être contré à deux moments par un défenseur de la Raison : lors de son exécution, puis lors de sa mise en action si celle-ci intervient bien après. Il est donc important de conserver les scores effectués pour un rituel aussi longtemps que celui-ci est susceptible d'être contré.

Exemple : un initié de Diane effectue la bénédiction de Diane Archère. Un précepteur pourrait contrer ce rituel lors du rituel proprement dit ou plus tard lorsque la flèche sera tirée.





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



Dans ces deux cas, le défenseur de la Raison doit effectuer un jet de Raison (compétence logique + Foi). Si son score total dépasse le résultat du jet du rituel celui-ci n'a finalement aucun effet.

Les jets des protagonistes sont modifiés par la taille de l'assistance et son opinion la plus représentée.

- Présence d'un groupe (jusqu'à 10 personnes) : 0.

- Petite foule (10-50 personnes) : bonus égal au score moyen de Foi en faveur de la tendance la plus représentée ou malus pour ceux de la tendance inverse.

- Foule (50-200 personnes) : bonus égal au score moyen de Foi x 1,5.

- Assemblée (200 &+ personnes) : bonus égal au score moyen de Foi x 2.

En cas d'échec à empêcher le rituel, le Défenseur de la Raison peut être troublé. Voyez le paragraphe « Trouver une explication logique ».

Exemple : Saria, jeune adepte d'Hermès, va se lancer dans le désert avec une caravane et souhaite demander l'assistance d'Hermès. Elle effectue le rituel « Pas sûr du Pèlerin » pour 15 personnes, d'une difficulté 15. Une petite foule assiste à la scène, attendant le départ. De tendance mystique sa Foi moyenne est de 2. Saria aura donc un bonus de 2 points à son rituel.

Mais le ténébreux Xonsos, précepteur antioque, assiste à la scène d'un œil sceptique.

Saria effectue son rituel. Son score de Foi est de 4, son mysticisme de 4. Le jet donne 6. Soit $4+4+6+2$ (pour l'assistance) = 16. Le rituel est un succès.

On effectue le jet pour Xonsos, qui a ici fort à faire. Sa foi est de 5, sa logique de 6. Le jet donne 8. $5+6+8-2$ (pour l'assistance) = 17. Xonsos est si persuadé que le rituel ne peut fonctionner qu'il n'a effectivement aucun effet...

Trouver une explication logique

Si le rituel prend effet et dès que le défenseur de la Raison en prend conscience, celui-ci cherche à l'expliquer.

Il doit alors faire un nouveau jet de Raison contre la difficulté de lancement du rituel qui a eu lieu. Pour chaque défenseur de la Raison présent à ses côtés un personnage peut ajouter +1 à son jet. Il est plus facile de se rassurer à plusieurs... S'il réussit son jet, il a trouvé une explication logique au phénomène. Il peut souffler. S'il le rate, le doute s'insinue. Il peut tenter un blocage mental ou perdre un point de Vérité.

Voici quelques exemples d'explications logiques pour des situations étranges, extraits d'un cours du Cercle d'Ektédès :

- Si le phénomène prend une apparence naturelle (météo, hasards statistiques etc...)

« Chers élèves, certains voient la volonté des dieux dans de grosses vagues, dans des créatures de taille ou de caractéristiques inhabituelles ; ou encore dans certaines coïncidences.

Tordons enfin le cou à ces racontars de vieilles femmes. La nature peut se montrer changeante, en raison de ses humeurs internes, la pluie peut tomber dans le désert, un rocher être sculpté par les éléments d'une manière originale. Tout cela n'est pas courant mais naturel. C'est l'ignorance qui fait croire à la magie.

De la même manière, les animaux et les hommes engendrent parfois des êtres très différents de leurs parents, en taille ou même par leur apparence. De telles déformations sont en fait courantes et nous avons pu étudier la semaine dernière le fameux cas de la chèvre à trois cornes d'un proche village. Il s'agit là souvent de carences ou de maladies des mères porteuses et nullement de malédiction.

Enfin, il n'y a nulle destinée tracée par les dieux pour chacun d'entre nous, mais cela vous le savez déjà. Tout hasard n'est que la manifestation du croisement des paramètres innombrables qui constituent notre environnement. »

- Si le phénomène ne touche qu'une personne :

« Les mystiques usent et abusent souvent de drogues, afin d'altérer leur perception de leur environnement. Ils fabriquent ainsi eux-mêmes leurs manifestations divines. De fait, ils sont justes drogués et sujets aux visions aléatoires provoquées par le trouble de leurs humeurs. Les effets de ces drogues peuvent encore se faire sentir très longtemps après leur absorption et parfois certains lieux, comme les temples, en sont imbibés. C'est pour cela que des personnes équilibrées croient parfois assister à des phénomènes dans un sanctuaire. Elles sont droguées à leur insu. »

- Si le phénomène touche plusieurs personnes :

« Les drogues, comme nous l'avons vu, peuvent susciter des visions collectives. Mais aussi la fatigue, la fièvre et certaines maladies. Il a été prouvé par de grands précepteurs que certains lieux, comme les marais, dégageaient des vapeurs hallucinogènes, propres à dérouter les voyageurs. N'oublions pas non plus l'existence des mirages, que certains ont pu assimiler à des fantômes ou à d'autres fadaises similaires. L'hystérie collective pousse aussi des gens à croire fermement qu'ils ont vu des « choses » alors que rien ne s'est passé... »

Blocage mental

Parfois tous les efforts des défenseurs de la Raison ne suffisent pas à contrer les manifestations surnaturelles auxquelles ils sont confrontés. Le doute les submerge, les fondations de leur esprit sont





CONVAINCRE UNE FOULE

Jet d'éloquence	Résultat sur l'assistance
Echec critique	Au choix du maître de jeu : la foule se déchaîne contre le précepteur, la moitié prend un point de Vérité en faveur des Mystères, le peuple décide spontanément d'ériger un nouveau temple, etc.
0-10	Echec. Le discours est sans effet sur la foule.
11-13	10% de la foule gagne un point de Vérité en tendance Raison ou perd un point en tendance Mystères.
14-15	25% de la foule gagne un point de Vérité en tendance Raison ou perd un point en tendance Mystères.
16-18	40% de la foule gagne un point de Vérité en tendance Raison ou perd un point en tendance Mystères.
19-21	55% de la foule gagne un point de Vérité en tendance Raison ou perd un point en tendance Mystères.
22-23	70% de la foule gagne un point de Vérité en tendance Raison ou perd un point en tendance Mystères.
24&+	85% de la foule gagne un point de Vérité en tendance Raison ou perd un point en tendance Mystères.

durement secouées. Plutôt que de remettre en question certains de leurs postulats, certains d'entre eux sombrent dans une sorte de douce folie où leur esprit nie ce qu'ils ont vu avec une force inébranlable.

Après avoir échoué à expliquer un phénomène mystique, un défenseur de la Raison peut décider de gagner des points d'intensité de troubles psychiques à la place de perdre des points de vérité. L'intensité doit être égale au nombre de points vérité concernés. Le maître de jeu est libre de choisir un nouveau trouble ou de continuer un de ceux déjà existants chez le précepteur.

La rhétorique au service de la Raison

Dans leur volonté de civiliser le monde, certains précepteurs n'hésitent pas à organiser sur les forums latins et les agoras achéennes de véritables cours de logique. Lors de ces discours ils se plaisent à démontrer la naïveté de certaines croyances, les démontant peu à peu pour mieux laisser éclater leurs explications rationnelles.

Pour peu que l'assistance soit attentive et consentante⁶⁶, le précepteur peut faire au bout d'une demi-heure un jet d'éloquence. On ajoute au résultat du jet le score moyen de Foi de la foule si elle est plutôt en faveur de la Raison ou on le retranche si elle est mystique. Le score final détermine l'efficacité du « prêche » comme indiqué dans le tableau *Convaincre une foule*.

Les initiés sont bien sûr moins susceptibles d'être convaincus. Chacun d'eux peut tenter un jet de mysticisme contre le jet d'éloquence du précepteur. En cas de succès il n'est pas touché par le discours et en cas d'échec il perd un point de Vérité de tendance Mystères.

Gagner et perdre des points de Foi et de Vérité

Comme pour les adeptes, les défenseurs de la Raison voient leurs croyances évoluer. Voici une liste non exhaustive de ces cas, selon que le MJ souhaite en rajouter ou non. Les modifications de score prennent effet immédiatement. Tous les dix points de Vérité gagnés, un personnage gagne un point de Foi et inversement.

⁶⁶ On est jamais à l'abri d'une lapidation ...





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



Si un personnage arrive à 0 point de Foi et 0 point de Vérité il passe en fait à la tendance opposée, Raison ou Mystères, avec un score de 0 en Foi et 1 en Vérité.

Néanmoins, tous les passages ne sont pas automatiques : changer de tendance, monter au-delà de 3 puis au-delà de 5 ne se fait qu'avec un événement particulièrement important, comme la découverte d'une escroquerie religieuse, la rencontre avec un grand précepteur, la découverte d'une partie des équations des Tables de l'Ordre ou un traumatisme notable.

Gain

- Faire échouer un rituel : 2 points de Vérité.
- Action critique en explication d'un phénomène mystique : 1 point de Vérité.
- Assister à l'échec d'un rituel, sans être le principal opposant : 1 point de Vérité.

- Découvrir une mascarade : 1 point de Vérité.
- Voir échouer un appel aux dieux par un autre : 1 point de Vérité.
- Voir un phénomène troublant : de -3 à +3 points de Vérité. Voir section « Signes des dieux et hasards du monde ».

Perte

- Assister à la manifestation d'un rituel et échouer à l'expliquer : 2 points de Vérité.
- Appeler les dieux dans un moment de doute, sans résultat : 1 point de Vérité.
- Appeler les dieux dans un moment de doute et voir sa requête exaucée : 3 points de Vérité.
- Voir un phénomène troublant : de -3 à +3 points de Vérité. Voir section « Signes des dieux et hasards du monde ».





Si les défenseurs de la Raison et les initiés ont une vision engagée du monde, les gens du peuple ont des convictions plus hésitantes et sont emportés dans un sens ou dans l'autre au rythme des événements.

Ces personnages dits « neutres » n'ont pas les compétences *logique* ou *mysticisme* pour résister au doute : devant une situation donnée, ils perdent ou gagnent automatiquement des points de Vérité. Ils ne peuvent néanmoins franchir la barre des 3

points de Foi ou changer de tendance sans subir un événement choquant ou symbolique, comme une initiation ou une grosse désillusion.

Pour résister aux pertes de points de Vérité le seul moyen est d'apprendre les compétences *mysticisme* et *logique*, comme pour un précepteur ou un initié.

Le tableau *Influence* présente les situations modifiant la Foi d'un personnage neutre.

INFLUENCE

Situations	Personnage tendance <i>Mystères</i>	Personnage tendance <i>Raison</i>
Réussite d'un rituel	+2 points de Vérité	-2 points de Vérité
Échec d'un rituel	-2 points de Vérité	+2 points de Vérité
Découvrir une mascarade	- 1 point de Vérité	+1 point de Vérité
Réussite d'un appel aux dieux	+2 points de Vérité	-2 points de Vérité
Échec d'un appel aux dieux	-2 points de Vérité	+2 points de Vérité
Phénomène troublant	Voir section Signes des dieux et hasards du monde.	
Assister à une leçon de logique réussie	- 1 point de Vérité	+1 point de Vérité





Le vaste monde est rempli de curieuses coïncidences, d'événements troublants et de l'éternel et tourbillonnant jeu du destin. Il n'y a pas que les rituels qui appellent les hommes à croire aux dieux. Il y a avant tout les manifestations du génie et de la puissance de la Nature ou d'étonnantes coïncidences de la vie.

Les gens du peuple, les mystiques et les défenseurs de la Raison réagissent tous de manière différente à ces phénomènes : signes des dieux pour les uns, hasards du monde pour les autres.

Définir les phénomènes troublants

Quels sont ces phénomènes à même de troubler les convictions ? Les exemples sont aussi nombreux que les situations, mais disons qu'il s'agit pour la plupart d'une correspondance étonnante entre une croyance et un événement.

Exemples :

- Croyance : Caius croit que sa pièce fétiche lui porte chance et la frotte avant une bataille. Événement : il survit au combat.
- Croyance : un homme est maudit par un flamine de Neptune. Événement : deux jours plus tard il est emporté par une tempête.
- Croyance : Lydia prie les dieux de sauver son fils d'une maladie. Événement : le lendemain celui-ci va mieux.

Dans ces situations, le dénouement final donne raison à la croyance des personnes concernées. Elles sont confortées dans leur croyance. Mais dans le cas contraire, elles ou les témoins de la scène doutent encore plus.

Exemples :

- Croyance : Caius croit que sa pièce fétiche lui porte chance et la frotte avant une bataille. Événement : il est piétiné par une charge de cavalerie à la première minute de la bataille.
- Croyance : un homme est maudit par un flamine de Neptune. Événement : l'individu ne rencontre pas une tempête pendant des années.
- Croyance : Lydia prie les dieux de sauver son fils d'une maladie. Événement : le lendemain il est mort.

C'est au maître de jeu de déterminer si dans un moment de la partie apparaît un événement de cette nature, une coïncidence étrange, ce qui pourrait être un signe des dieux ou même un événement qui semble franchement surnaturel.

Il reste ensuite à définir son intensité, la force du phénomène.

Intensité des phénomènes troublants et réactions

Intensité des phénomènes

On peut établir une gradation dans les phénomènes, selon qu'ils soient facilement explicables et bénins ou de nature franchement surnaturelle et troublante.





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



INTENSITÉ DES PHÉNOMÈNES

Intensité	Exemples en faveur des Mystères	Exemples en faveur de la Raison
Intrigant	Après avoir frotté son amulette fétiche, Quintus gagne aux dés.	Après avoir frotté son amulette fétiche, Quintus perd aux dés.
Troublant	Après avoir insulté un suivant de Diane, un homme est chargé par un sanglier.	Après avoir prié et sacrifié aux dieux pendant une semaine pour réussir une quête, une personne voit celle-ci misérablement échouer.
Déstabilisant	Un devin prédit la rencontre de deux personnes à un lieu et une date donnée : la rencontre se produit.	Un devin célèbre et réputé infallible fait une prédiction qui s'avère complètement fausse et même dangereuse.
Incroyable	Après avoir sauvé un dauphin, une vague découvre aux pieds des personnages un coffre rempli de vases de valeur décorés aux armes de Neptune.	Après avoir été maudit par l'ensemble des initiés de la République, un homme devient Grand Pontife d'Euphébius et vit dans la plus grande prospérité.

Cette gradation est présentée dans le tableau *Intensité des phénomènes*.

Réaction des neutres

Les personnages « neutres » sont considérés selon leurs tendances : reportez-vous au paragraphe approprié.

Mais, à la différence des initiés et des défenseurs de la Raison, ils ne peuvent résister aux phénomènes par un jet de logique ou de mysticisme.

Quant ils assistent à un phénomène en faveur de leur tendance et si leur score de Foi est concerné, ils gagnent immédiatement le nombre de points de Vérité indiqué.

En revanche s'ils assistent à un phénomène en défaveur de leur tendance, ils perdent immédiatement le nombre de points de Vérité indiqué.

Réaction des personnages de tendance mystique

Ils peuvent affronter deux types de phénomènes : en faveur de la Raison ou en faveur des Mystères. Dans les deux cas, consultez le tableau *Tendance Mystique*.

En cas de **phénomène en faveur des Mystères** : les personnages sont concernés si le phénomène est assez important pour renforcer leur Foi. Une petite coïncidence ne surprend plus un initié confirmé. Consultez la colonne « Score de Foi concernée » pour savoir qui est susceptible de réagir. Si les personnages sont concernés, ils gagnent automatiquement le nombre de points de Vérité indiqué dans la dernière colonne.

En cas de **phénomène en faveur de la Raison** : les personnages initiés doivent faire un jet de mysticisme contre la difficulté indiquée pour résister. En cas de succès ils ne perdent aucun point. En cas d'échec ils perdent le nombre de points de Vérité indiqué.

TENDANCE MYSTIQUE

Intensité	Mystères *	Raison **	Gain ou perte
Intrigant	0-1	8	1
Troublant	0-3	12	2
Déstabilisant	0-4	14	2
Incroyable	0 et +	16	3

*score de **Foi** concerné par le gain de points de vérité si le phénomène est en faveur des Mystères

** difficulté du jet de **Mysticisme** pour éviter la perte de points de vérité si le phénomène est en faveur de la Raison

TENDANCE RAISON

Intensité	Mystères *	Raison **	Gain ou perte
Intrigant	8	0-1	1
Troublant	12	0-3	2
Déstabilisant	14	0-4	2
Incroyable	16	0 et +	3

*difficulté du jet de **Logique** pour éviter la perte de points de vérité si le phénomène est en faveur des Mystères

** score de **Foi** concerné par le gain de points de vérité si le phénomène est en faveur de la Raison





ETHERNE

MYSTICISME ET RAISON



Réaction des personnages de tendance Raison

Comme les mystiques ils peuvent affronter des phénomènes en faveur de la Raison ou en faveur des Mystères. Dans les deux cas, consultez le tableau *Tendance Raison*.

En cas de **phénomène en faveur des Mystères** : les personnages défenseurs de la Raison doivent faire un jet de logique contre la difficulté indiquée pour résister. En cas de succès ils ne perdent aucun

point de Vérité. En cas d'échec ils perdent le nombre de points indiqué dans la dernière colonne.

En cas de **phénomène en faveur de la Raison** : les personnages sont concernés si le phénomène est assez important pour renforcer leur Foi. Démasquer un illusionniste ne surprend plus un précepteur confirmé. Consultez la colonne « Score de Foi concernée » pour savoir qui est susceptible de réagir. Si les personnages sont concernés, ils gagnent automatiquement le nombre de points de Vérité indiqué.



ANNEXES

ÉQUIPEMENT

UNE BELLE DOMUS LATINE

ARCHÉTYPES ET BESTIAIRE

PARTIE DU MAÎTRE DE JEU

INSPIRATION

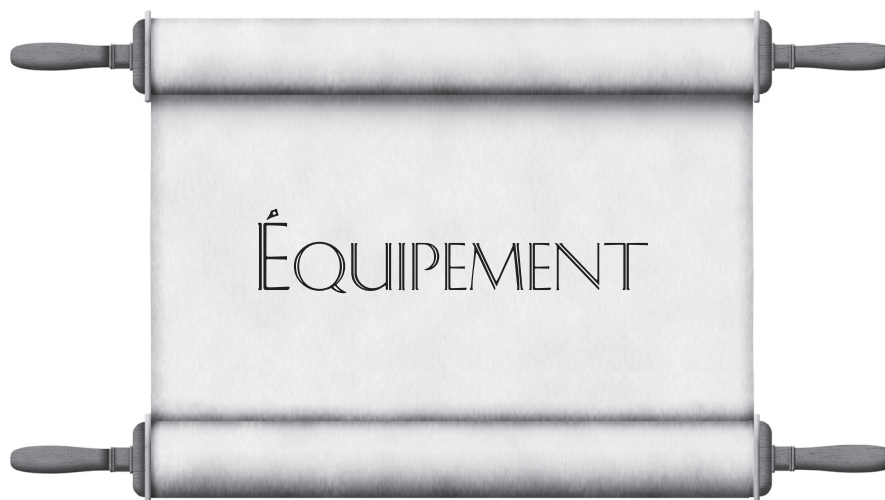
LEXIQUE

CHRONOLOGIE

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE COMBAT

FEUILLE DE CIVILISATION

FEUILLE DE PERSONNAGE



ARGENT

1 aureus = 10 as
1 as = 10 sesterces
1 sesterce = 10 quadrants

ANIMAUX

Ane	20 as
Behemoth	50 000 as
Bœuf	50 as
Petit cheval chevelu	150 as
Grand cheval sassanide	500 as
Cheval commun	200 as
Moutons	1 as
Chien de garde	2 as
Chien de chasse	10 as
Cochon	1 as
Fureteur	10 as
Oie	5 sesterces
Poulet	4 sesterces
Taureau	100-300 as
Vache	40 as
Chèvre	1 as



BIJOUX

Statuette en argile	5 sesterces
Statuette en argent	5 as
Statuette en or	10-20 as
Fibule de bronze	3 as
Bagues	15 as &+
Boucles d'oreilles	1 as &+
Colliers	20 as
Torque en bronze	15 as





ETHERNE

ANNEXES



MATÉRIEL

Bourse	3 sesterces
Sacoche	1 as
Gourde	4 sesterces
Grand sac de cuir	25 sesterces
Corde (8 mètres)	15 sesterces
Lampe à huile	5 sesterces
Torche	2 sesterces
Dose d'huile	1 sesterce
Flasque de cuir	2 sesterces
Fiole de verre	1 as
Verre	8 sesterces
Gobelet en bois	1 sesterce
Matériel d'écriture	3 as
(Tablettes de cire et stylet)	
Matériel de bain	2 as
(Strygile et huile)	
Couvertures	7 sesterces
Tente	15 sesterces
Baudrier d'armes	1 as
Lyre	8 as
Bucine de bronze (trompette)	10 as
Matériel de cuisine	3 as
(Casserole, poêle, couverts)	
Sarcina (voir lexique)	4 sesterces
Papyrus	2 sesterces
Briquet en amadou	8 sesterces
Mantica (sac double)	18 sesterces
Jeux d'osselets	2 sesterces
Matériel de crochetage	2 as
Matériel de médecine	3 as
(lames, sangles ...).	
Masque de théâtre	5 as



NOURRITURE

Champignon de la méduse	2 as
Galette et légumes	2 sesterces
Pain de voyage (3 jours)	2 sesterces
Plat de fayots	1 sesterce
Poulet cuit	5 sesterces
Pied de girafe fourré	
aux langues de mésanges	30 as
Vin libatoire, une coupe	1 sesterce et
	5 quadrants
Vin chevelu, une coupe	2 sesterces
Vin latin, une coupe	1 sesterce

SERVICES ET ESCLAVES

Professionnels	Prix au service	Prix à l'achat
Masseur	15 sesterces	70 as
Homme de paille	2 as	50 as
Louve (prostituée)	15 sesterces	70 as
Coiffeuse	5 as	110 as
Parfumeur latin	5 as	110 as
Courrier	15 sesterces/j	45 as
Danseur (se)	3 as	90 as
Chanteur	3 as	90 as
Agitateur	15 sesterces/j	50 as
Peintre de fresque	A la commande	130 as
Mercenaire	15 sesterces/j	/
Secrétaire	1 as/j	90 as
Gladiateur	10 as/combat	150 as
Sculpteur	A la commande	130 as
Peintre sur mur	A la commande	70 as
Céramiste	A la commande	90 as
Artiste sur mosaïque	A la commande	110 as
Dresseur	A la commande	70 as
Conducteur de char	10 as/course	60 as
Marin	1 as/jour	50 as
Rameur	1 as/jour	45 as
Capitaine marchand	3 as/jour	/
Cuisinier	3 as	50 as
Domestique	12 sesterces/jour	45 as

Entretien d'un homme

Dégradant	3 sesterces/j
Correct	9 sesterces/j
Bon	15 sesterces/j

TRANSPORT

Galère simple	30 000 as
Galère birème (2 étages de rameurs)	50 000 as
Galère trirème (3 étages de rameurs)	70 000 as
Char de guerre	150 as
Char	70 as
Char de course	150 as
Chariot	70 as
Chaise à porteur	25 as

VÊTEMENTS

Bottines	4 as
Bonnet	3 sesterces
Bonnet phrygien	5 sesterces
Bonnet d'affranchi	5 sesterces
Braies	2 as



Braies de noble	4-8 as
Cape	1 as
Cape de qualité	8 as
Ceinture	7 sesterces
Ceinture de cuir large	1 as
Ceinture de tissu fin	4 sesterces
Châle	5 sesterces
Chemise	2 as
Chapeau des Apennins	4 sesterces
Chaussons	5 sesterces
Chaussures fines	1 as
Gants	15 sesterces
Gilet de laine	15 sesterces
Gilet de lin	8 sesterces
Gilet de soie	15 as
Linge de corps	8 sesterces
Gants	15 sesterces
Manteau (capuche comprise)	2 as
Manteau de cuir (capuche comprise)	10 as
Peplum (manteau de cérémonie)	25 as
Pelisse de fourrure	30 as
Robe simple	15 sesterces
Robe de citoyenne	4 as
Robe de qualité	30 as
Robe en tissu exotique, ouvragée	150 as
Sandales	8 sesterces
Tunique simple	15 sesterces
Tunique ornementée	10 as
Toge sommaire	3 as
Toge de qualité	25 as
Toge sénatoriale	80 as
Voile de qualité	1-5 as

TROUSSEAUX TYPES

Citoyen latin ou achéen aisé

[125 as et 7 sesterces]

Vêtements [64 as et 4 sesterces] : deux toges de qualité [50 as], deux tuniques de qualité [20 as], trois ensembles de linges de corps [2 as et 4 sesterces], un pantalon de cavalier [2 as], une ceinture de cuir large [1 as], deux paires de chaussures fines [2 as], une paire de bottine [4 as], une cape de qualité [8 as].

Accessoires [25 as et 3 sesterces] : une jolie fibule en bronze [10 as], une bourse [3 sesterces], matériel d'écriture [3 as], un pugio [6 as], matériel de bain [2 as], une bague en or [5 as], une statuette en or d'Euphébius [10 as].

Noble Chevelu

[135 as et 4 sesterces]

Vêtements [27 as et 4 sesterces] : deux paires de braies [4 as], une cape de qualité [8 as], une ceinture de cuir large [1 as], trois chemises [6 as], une paire de bottine [4 as], deux paires de souliers [2 as], trois ensembles de linge de corps [2 as et 4 sesterces].

Accessoires [109 as] : une épée chevelue [60 as], un poignard [6 as], une jolie fibule en bronze

[6 as], un torque en bronze [15 as], une sacoche [1 as], un âne pour porter les affaires [20 as].

Honnête travailleur latin ou achéen

[16 as et 9 sesterces]

Vêtements [13 as et 1 sesterce] : une toge simple pour les grands jours [3 as], deux tuniques simples [3 as], un gilet de lin [8 sesterces], deux paires de sandales [1 as et six sesterces], deux ensembles de linge de corps [1 as et 6 sesterces], un chapeau campagnard à large bord [4 sesterces], une ceinture [7 sesterces], un manteau avec capuche [2 as].

Accessoires [3 as et 8 sesterces] : une bourse [3 sesterces], un cestus [3 sesterces], matériel de bain [2 as], une sacoche [1 as], un jeu d'osselets [2 sesterces].

Pauvres et obscurs

[5 as et 8 sesterces]

Vêtements [4 as et 3 sesterces] : une tunique simple [15 sesterces], un ensemble de linge de corps [8 sesterces], une paire de sandales [8 sesterces], une vieille cape [8 sesterces], une ceinture de tissu [4 sesterces].

Accessoires [1 as et 5 sesterces] : un jeu d'osselets [2 sesterces], petit gourdin [3 sesterces], une sacoche [1 as].

Matériel de voyage

[14 as et 8 sesterces] : Tente (15 sesterces), couvertures (7 sesterces), sarcina (4 sesterces), matériel de cuisine (4 as), briquet en amadou (8 sesterces), corde (15 sesterces), mantica (18 sesterces), lampe à huile (5 sesterces) et trois doses d'huile (6 sesterces), ration de produits secs pour trois jours (2 as et 7 sesterces), gourde (3 sesterces).

NIVEAU DE VIE

Agréable

Logis : logement agréable dans sa famille (villa), repas et logis assuré, ainsi que l'entretien éventuel d'un esclave. Bénéfice de 20 as par mois.

Patrimoine : un cheval ou une garçonnière.

Urbain

Logis : logement modeste dans une insulae ou une petite domus, repas et toit assuré pour chaque jour de travail. Bénéfice de 10 as par mois travaillé.

Patrimoine : Atelier de travail et outils ou logement en insulae.

Pauvre

Logis : mansarde en bois ou pièce insalubre, un repas médiocre est assuré pour chaque jour de travail. Bénéfice de 5 as par mois travaillé.

Patrimoine : habitation insalubre ou outils de travail.





ARMES ET ARMURES

Armes et boucliers

Hast : cette arme est soumise aux règles sur les armes d'hast, reportez-vous au paragraphe correspondant dans le chapitre combat.

Assommant : cette arme augmente d'un point le seuil de difficulté du défenseur pour résister à un assommement.

Alliage : les épées chevelues sont fabriquées avec les secrets de fabrication des forgerons dans un alliage unique. Elles ne se brisent pas à la parade. Elles ne sont confiées qu'à des membres de la tribu du forgeron.

Armes de tir

Sécurité : la pointe métallique du pilum est reliée au manche par un clou en bois depuis la

ARMES ET BOUCLIERS

	Initiative		Dégâts	Prix	Note
	Attaque	Parade			
Armes à deux mains					
Hache à deux mains	7	6	6	25 as	
Vouge cartague	7	6	5	45 as	Hast
Bâton long	5	4	2	5 sesterces	
Armes à une main et armes d'hast					
Pilum (en mêlée)	5	4	2	5 as	Hast
Épieu	5	5	3	6 sesterces	
Gourdin	5	5	3	6 sesterces	Assommant
Lance/trident	5	4	3	7 as	Hast
Sagaie	5	4	3	8 as	Hast
Glaive	5	4	3	20 as	
Hache	6	5	4	6 as	
Spatha (épée longue de cavalerie)	6	4	4	40 as	Rare
Épée chevelue	6	4	4	60 as	Alliage
Arme de contact					
Petit gourdin	4	4	1	3 sesterces	Assommant
Pugio (dague)	4	4	2	6 as	
Poings nus	4	4	0		
Cestus	4	4	1	3 sesterces	
Attaques d'animaux	4	/	Voir profil	/	/
Boucliers					
Scutum (bouclier de bataille)	4	4	1	10 as	+2 en parade, -1 en initiative
Clipeus (bouclier moyen)	4	4	1	5 as	+1 en parade





ETHERNE

ANNEXES



réforme du consul Marius. En conséquence, le clou se brise lors d'un impact de la pointe rendant l'arme inutilisable jusqu'à ce qu'un nouveau clou soit posé. On empêche ainsi les ennemis de retourner les pilums contre les légionnaires.

Chien de fer : il s'agit d'un couteau de jet adun-gaï avec trois lames placées autour d'un centre de gravité.

Usage restreint : seuls les personnages qui ont payé à la création l'avantage frondeur peuvent utiliser cette arme. Cela reflète les nombreuses années d'entraînement qu'il a fallu pour former un tireur efficace.

LORICA (armures)

	Protection	Prix	Note
Armure de cuir	1	5 as	/
Hamata (cotte de mailles)	2	20 as	/
Squamata (écailles)	2	25 as	/
Segmentata (armure de bandes)	3	35 as	-1 en initiative
Cuirasse	4	80-120 as	-2 en initiative

ARMES DE TIR

	Initiative	Dégâts	Portée	Prix	Note
Arme de jet					
Projectile improvisé (pichet, tabouret etc.)	4	1	20 mètres	/	Adaptez les caractéristiques de l'arme à l'objet
Couteau de lancer	4	2	20 mètres	5 as	
Sagaie	5	3	40 mètres	8 as	Hast
Pilum	5	3	40 mètres	5 as	Hast, Sécurité
Francisque	4	4	15 mètres	9 as	
Chien de fer	4	4	15 mètres	20 as	
Fronde	3	6	100 mètres	5 sesterces	Usage restreint
Balle de fronde				1 sesterce	
Arc					
Arc court	4	6	120 mètres	4 as	
Flèche				4 sesterces	
Arme de siège					
Scorpion (baliste)	4	18	150 mètres	300 as	Recharger prend 25 points d'initiative.
Carreau				2 as	





UNE BELLE DOMUS LATINE

Les maisons latines sont assez différentes des demeures des autres peuples de la Mer Intérieure, à l'exception de celles des Achéens.

Comportant peu de fenêtres extérieures, pour éviter les intrusions, elles sont centrées autour de deux espaces de lumière, de verdure et d'eau, l'atrium et le péristyle.

Commençons la visite, en entrant par la porte, comme tout citoyen respectable...

La **taberna**, à gauche, est un commerce qui est la propriété de la famille. La boutique est louée à des tiers ou gérée directement.

À droite, on peut trouver la **loge du portier (janitor)**, qui reçoit clients et invités et empêche les indésirables de rentrer.

On arrive enfin dans l'**atrium**. C'est une vaste salle centrale, souvent richement décorée en mosaïques et en fresques. Le plafond de la pièce est percé en son centre afin de laisser entrer la lumière. L'eau de pluie est recueillie dans l'**impluvium**, un petit bassin et des plantes vertes sont souvent plantées autour. Le visiteur fait face, en entrant, au **tabularium**, le bureau du maître. Celui-ci est souvent simplement fermé d'un auvent en bois semblable à un moucharabieh. Le patriarche peut ainsi observer facilement la vie dans sa domus. Devant sa porte se trouve le **laraire** (1), un autel destiné aux dieux Lares, protecteur des lieux.

On trouve sur les côtés de l'atrium les chambres, **Cubiculum**, destinées aux esclaves.

La **Culina**, la cuisine, contient deux fours qui permettent de chauffer deux plaques de cuisson. De nombreuses amphores y sont entreposées, bien qu'une des **Ala** serve également de réserve.

Les deux **triclinium** sont des salles à manger utilisées quand il fait frais. Les convives y prennent place allongés sur une banquette en U confortablement

doublée et se servent sur les plats posés au centre de la pièce. Les restes sont jetés au sol en offrande aux dieux.

Une **Ala** est également aménagée en salle de réception ou en antichambre. Les portraits sévères des ancêtres de la famille y observent le visiteur, lui indiquant le rang de la maison.

L'invité peut ensuite pénétrer dans la deuxième partie de la domus, centrée autour d'une cour centrale, entourée d'une promenade couverte, le **péristyle**. La cour centrale est souvent un jardin, agrémenté de fontaines ou de canaux. On y laisse aussi parfois un espace bien dégagé, afin d'y pratiquer un peu de sport.

Après cet exercice, le visiteur voudra sans doute se délasser un peu et prendre un bain. Les **thermes** servent précisément à cet effet. À leur entrée (2), le visiteur s'avancera vers un petit vestiaire pour se dévêtir, alors que l'esclave se dirigera à droite afin d'alimenter en bois le four qui chauffe la première pièce.

Celle-ci, le **caldarium** (3), est un grand bain chauffé, comparable à un sauna.

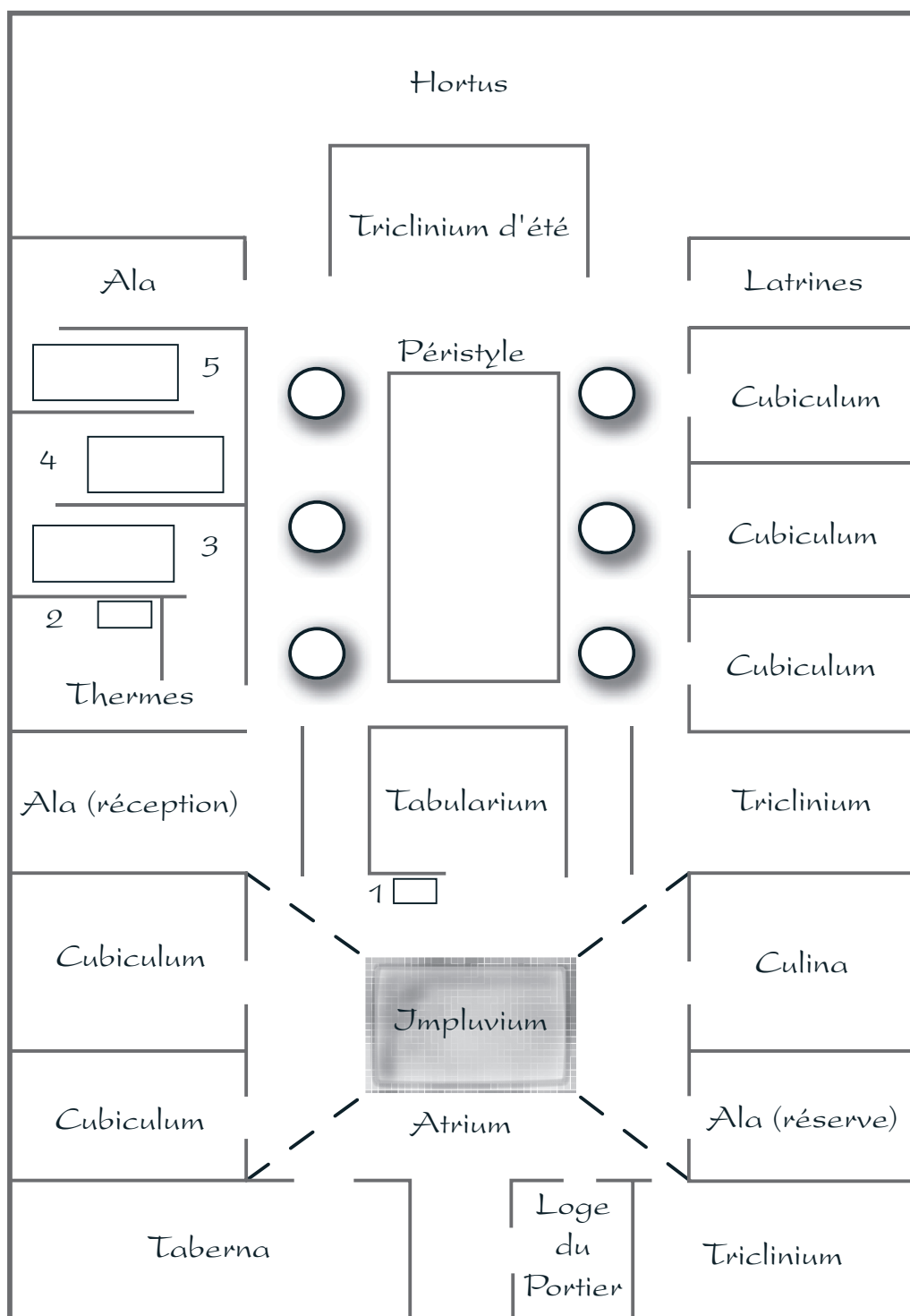
La deuxième pièce est le **tepidarium** (4), une salle d'eau à température moyenne.

Enfin le **frigidarium** (5) est une pièce froide, où l'invité ébroue ses sens délicieusement engourdis.

Plus loin de nouvelles chambres (**cubiculum**) accueillent la famille ou les invités, alors qu'on trouve également un nouveau **triclinium**, ouvert sur le jardin intérieur et qui permet de festoyer agréablement pendant les beaux jours.

Les **latrines** sont des banquettes percées de trous, donnant sur les égouts, qui permettent de faire ses petits besoins.

L'**hortus**, enfin, est un jardin et un endroit qui sert également de potager.





ETHERNE

ANNEXES



Artisan(e)

Attributs

Puissance	4	Précision	5	Intelligence	3
Endurance	4	Perception	3	Charisme	3
Rapidité	3	Instinct	3	Volonté	3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 22
Déf. passive :	3			Critique : 17
Pugilat :	2	2	4 (dég : 4)	Grave : 12
Esquive	2	3	5	Légère : 7
				Armure : 0

Compétences : artisanat 5(10), Latin 4(7), enseignement 4(7), évaluation 3(6), intendance 2(5), négociation 3(6).

Ascension : rang 1, influence 1.

Équipement individuel : outils de travail, vêtements de travail, quelques pièces en poche, une amulette et une tranche de pain...

Commentaires : c'est l'homme qui passe ses journées à travailler dans un atelier de céramique, qui est souffleur de verre ou maréchal-ferrant. Quand il est un spécialiste rare, l'artisan a des revenus confortables.





ETHERNE

ANNEXES



Assassin

Attributs

Puissance	3	Précision	5	Intelligence	3
Endurance	3	Perception	4	Charisme	3
Rapidité	5	Instinct	4	Volonté	3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	10			Mort : 21
Défense passive :	5			Critique : 16
Pugilat	4	3	7 (dég : 4)	Grave : 11
Esquive	5	5	10	Légère : 6
Glaive	4	5	9 (dég : 6)	Armure : +1
Poignard	6	5	11 (dég : 5)	

Compétences : athlétisme 4(7), discrétion 6(10), déguisement 4(7), feinte 5(8), observation 5(9), équitation 2(6), éloquence 3(6), Latin 4(7).

Ascension : rang 1, influence 1.

Équipement individuel : habits de voyages, cape et capuche, dague et glaive, corde et grappin, quelques as, peut-être une potion de poison.

Commentaires : c'est l'exécuteur, l'homme qui se cache dans l'ombre et frappe quand on ne s'y attend pas. C'est un professionnel qui fait peu d'erreurs et tente de fuir le plus vite possible une fois son crime achevé.



Brute

Attributs

Puissance	3	Précision	3	Intelligence	2
Endurance	4	Perception	3	Charisme	2
Rapidité	4	Instinct	4	Volonté	2

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 21
Défense passive :	3			Critique : 16
Pugilat	3	3	6 (dég : 4)	Grave : 11
Esquive	3	4	7	Légère : 6
Gourdin	3	3	6 (dég : 7)	Armure : +1
Poignard	4	3	7 (dég : 6)	

Compétences : grogner 4(6), commandement 3 (5), observation 2(5), athlétisme 4(9), jeu 3(7), Latin 4(7).

Ascension : rang 1, influence 1.

Équipement individuel : une armure de cuir souple, de vieilles tuniques rapiécées, un bon gourdin et un poignard, 4 as en poche et une outre de vin.

Commentaires : c'est l'homme de paille brutal et un peu bête, celui qu'on engage pour faire peur à quelqu'un ou pour garder sa porte. Une espèce assez répandue.





ETHERNE

ANNEXES



Courtisane

Attributs

Puissance	2	Précision	3	Intelligence	4
Endurance	2	Perception	4	Charisme	6
Rapidité	3	Instinct	3	Volonté	4

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 21
Défense passive :	3			Critique : 16
Esquive	1	3	4	Grave : 11
				Légère : 6
				Armure : 0

Compétences : charme 8(14), discrétion 4(7), déguisement 3(7), éloquence 5(11), étiquette 4(8), nager 3(5), jeu 3 (6), détrousser 3(6), Latin 4(8), Achéen 5(8), Sassanide 3(7), science : psychologie : 3(7).

Ascension : rang 2, influence 3.

Équipement individuel : maquillage, bijoux, vêtements de luxe plutôt sensuels, ustensiles imaginatifs et douloureux, petit couteau et éventuellement drogue.

Commentaires : c'est une femme experte dans l'art de la séduction et des plaisirs. Fine psychologue, elle sait manipuler les hommes et les faire parler. Elle provoque dans son sillage jalousie et désir... A qui appartient-elle ? A personne, en revanche elle garde de nombreux cœurs...



Fermier(e)

Attributs

Puissance	4	Précision	3	Intelligence	3
Endurance	4	Perception	4	Charisme	2
Rapidité	3	Instinct	3	Volonté	3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 22
Défense passive :	3			Critique : 17
Pugilat	3	4	7 (dég : 5)	Grave : 12
Esquive	2	3	5	Légère : 7
Gourdin	2	3	5 (dég : 9)	Armure : 0

Compétences : connaissance du milieu 6(9), observer 4(8), fermage 5(8), nager 3(7), athlétisme 3(7), Latin 4(7).

Ascension : rang 1, influence 1.

Équipement individuel : vêtements solides hérités du grand-père, outils agricoles, une pomme et quelques grains de blé. Eventuellement un as ou deux.

Commentaires : c'est l'homme qui vit au village. Il a appris à connaître la nature pour mieux survivre. Sa principale préoccupation est de s'assurer qu'il aura bien à manger pour l'année. Il évite les autorités qui ne sont pour lui que synonymes d'impôts et de conscription. Face à l'adversité, il se serre les coudes avec sa famille et se prépare au choc.





Légionnaire

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	6-2 = 4 (arme + bouclier)		
Défense passive :	3		
Pugilat	4	4	8 (dég : 5)
Esquive	4	3	7
Glaive / Poignard	6	4	10 (dég : 7/6)
Parade bouclier	4	3	7

Seuils

Mort : 23
Critique : 18
Grave : 13
Légère : 8

Armure

Segmentata +3

Attributs

Puissance	4
Endurance	4
Rapidité	3
Précision	4
Perception	3
Instinct	3
Intelligence	3
Charisme	3
Volonté	4

Compétences : Latin 4(7), Achéen 3(6), observation 4(7), jeu 2(5), manœuvre 6(9), connaissance des milieux littoraux 3 (6).

Ascension : rang 2, influence 2.

Équipement individuel : lorica segmentata, scutum, glaive et poignard, bourse de 15 sesterces, matériel de campagne.

Commentaires : le légionnaire latin est un combattant discipliné, qui a appris à vivre en communauté et qui est solidaire de ses camarades. Mais, quand il est au repos, il ne dédaigne pas traîner dans les thermopolium et les bordels. C'est un homme assez expérimenté qui a déjà fait une ou deux campagnes militaires et qui sait se débrouiller.





ETHERNE

ANNEXES



Mauvaise graine des bas-fonds

Attributs

Puissance	3	Précision	3	Intelligence	3
Endurance	2	Perception	4	Charisme	3
Rapidité	4	Instinct	4	Volonté	4

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	8			Mort : 21
Défense passive :	4			Critique : 16
Pugilat	3	3	6 (dég: 4)	Grave : 11
Esquive	3	4	7	Légère : 6
Dague	3	3	6 (dég: 5)	Armure : 0
Gourdin	3	3	6 (dég: 7)	

Compétences : Latin 4(8), détrousser 5(8), discrétion 4(8), feinte 3(6), jeu 2(6), observer 4(8), connaissance du milieu urbain 4(8), évaluation 4(8), éloquence 3(6).

Ascension : rang 1, influence 1.

Équipement individuel : gilet en cuir, vieille tunique, caligae trouées, capuche, parfois des braies, dague ou gourdin.

Commentaires : racketteurs, escrocs, brutes et bandits ne manquent pas dans les grandes cités. La mauvaise graine des bas fonds agit souvent en groupe organisé, sous l'égide d'un chef de bande. Son courage est souvent proportionnel à son nombre.



Mendiant

Attributs

Puissance	2	Précision	3	Intelligence	3
Endurance	2	Perception	5	Charisme	2
Rapidité	3	Instinct	4	Volonté	3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 20
Défense passive :	3			Critique : 15
Pugilat	3	2	5 (dég: 3)	Grave : 10
Esquive	4	3	7	Légère : 5
Poignard	3	3	6 (dég: 4)	Armure : 0

Compétences : Latin 4(7), observation 5(10), discrétion 5(9), détrousser 2(6), éloquence 3(5), connaissance du milieu urbain 6(10), orientation 4(8).

Ascension : rang 1, influence 1.

Équipement individuel : vieille tunique et cape, dague rouillée ou bâton, un ou deux as en poche, un vieux fruit sec.

Commentaires : c'est l'homme affaibli par les privations et les mauvais traitements. Pour survivre, il est prêt à beaucoup de choses. Il a perdu le respect d'une société qui est en train de le détruire. Il observe la vie de la rue avec attention, sa vie en dépend parfois.





ETHERNE

ANNEXES



Officier (centurion, tribun, préfet d'ailes, légat)

Attributs

Puissance	3	Précision	4	Intelligence	3
Endurance	3	Perception	3	Charisme	4
Rapidité	4	Instinct	3	Volonté	5

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	8			Mort : 23
Défense passive :	4			Critique : 18
Pugilat	2	3	5 (dég : 3)	Grave : 13
Esquive	3	4	7	Légère : 8
Glaive	5	4	9 (dég : 6)	Armure : Bande +3
Poignard	3	4	7 (dég : 5)	

Compétences : Latin 5(10), lire et écrire Latin 4(9), Achéen 3(8), lire et écrire Achéen 3(8), stratégie 4(7), manœuvre 6(9), évaluation 2(5), équitation 4(7), géographie 4(9), commandement 6(10), étiquette 4(7), histoire 2(7), intendance 3(8).

Ascension : rang 3, influence 5.

Équipement individuel : cuirasse, casque à cimier, grande cape rouge, glaive et poignard, ceinture d'officier, cheval de monte et garçon d'écurie, une dizaine d'as en poche.

Commentaires : L'officier peut être tribun dans l'armée ou chez les sebaciararia. C'est un homme ambitieux durant sa jeunesse, responsable un peu plus tard. Il a sur les épaules de nombreuses tâches et n'entend pas qu'on lui fasse perdre du temps. Formé pour commander, il a le ton cassant et autoritaire.



Sebaciararia (vigile)

Attributs

Puissance	3	Précision	3	Intelligence	3
Endurance	4	Perception	4	Charisme	3
Rapidité	3	Instinct	3	Volonté	3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 22
Défense passive :	3			Critique : 17
Lance	3	3	6 (dég : 7)	Grave : 12
Petit gourdin	3	3	6 (dég : 5)	Légère : 7
Esquive	3	3	6	Armure : +1 (cuir)

Compétences : Latin 4(7), observation 5(9), connaissance du milieu urbain 4(7), orientation 4(7), jeu 3(6), éloquence 2(5).

Ascension : rang 1, influence 1.

Équipement individuel : tunique, armure de cuir souple avec casque en cuir, lance, gourdin, torche, seau, quelques sesterces en poche et une patte de lapin.

Commentaires : Le sebaciararia a la difficile tâche de maintenir l'ordre dans les rues et de veiller aux incendies. C'est un métier ingrat et heureusement que les criminels l'aident de temps en temps à boucler ses fins de mois. Légionnaire à la retraite ou jeunot un peu désemparé, le sebaciararia est un peu désenchanté...





ETHERNE

ANNEXES



Sénateur

Attributs

Puissance	3	Précision	3	Intelligence	4
Endurance	2	Perception	4	Charisme	5
Rapidité	3	Instinct	3	Volonté	6

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 21
Défense passive :	3			Critique : 16
Glaive	2	3	5 (dég : 5)	Grave : 11
Poignard	2	3	5 (dég : 4)	Légère : 6
Esquive	2	3	5	Armure : 0

Compétences : Latin 5(11), lire et écrire Latin 4(10), Achéen 4(10), lire et écrire Achéen 3(9), Cartague 3(9), histoire 4(9), étiquette 7(11), éloquence 6(11), négociation 8(12), commandement 6(11), charme 3(8), géographie 4(10), intendance 5 (9), science : psychologie 4(10), loi 5(11).

Ascension : rang 4, influence 10.

Équipement individuel : objets de valeur, toge sénatoriale, nombreux esclaves portant sa litière...

Commentaires : le sénateur d'Etherne est un homme cultivé, rompu aux combats politiques et expert en complots et coups tordus. Sa grande connaissance de la psychologie lui permet de paraître tantôt sympathique et sincère, tantôt inquiétant. C'est un homme puissant à même de changer beaucoup de choses autour de lui. Pour le reste, seul avoir plus de pouvoir l'intéresse vraiment.



Secrétaire

Attributs

Puissance	3	Précision	3	Intelligence	3
Endurance	2	Perception	3	Charisme	2
Rapidité	3	Instinct	3	Volonté	4

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 21
Défense passive :	3			Critique : 16
Pugilat	1	3	3(3)	Grave : 11
				Légère : 6
				Armure : 0

Compétences : évaluation 2(5), Latin 5(9), lire et écrire Latin 4(8), Achéen 4(8), lire et écrire Achéen 4(8) observer 2(5), éloquence 3(5), négociation 3(7), étiquette 3(6), intendance 4(7), histoire 2(6), loi 3(7).

Ascension : rang 1, influence 3.

Équipement individuel : belle tunique, une bague, une dizaine d'as, rouleaux de papyrus et nécessaire d'écriture. Un petit bonnet en laine pour les affranchis.

Commentaires : c'est la personne qui s'occupe de traiter les affaires courantes de son maître ou le fonctionnaire de l'état latin bien décidé à faire payer son ennui à la prochaine personne qui va franchir le pas de sa porte. Presque cultivé, il harcèle ses interlocuteurs de questions inutiles destinées à les convaincre de son importance.





ETHERNE

ANNEXES



Tavernier(e)

Attributs

Puissance	3	Précision	3	Intelligence	3
Endurance	4	Perception	5	Charisme	3
Rapidité	3	Instinct	4	Volonté	4

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 23
Défense passive :	3			Critique : 18
Gourdin	3	3	6 (dég : 7)	Grave : 13
Pugilat	3	3	6 (dég : 5)	Légère : 8
Esquive	2	3	5	Armure : 0

Compétences : Latin 4(8), lire et écrire Latin 1(5), Achéen 3(7), jeu 4(8), observation 5(10), connaissance du milieu urbain 3(7), géographie 2(6), histoire 2(6), éloquence 4(7), intendance 4(7).

Ascension : rang 1, influence 1.

Équipement individuel : tunique tachée, un tablier en cuir, un ventre bedonnant, un service de chiffon et une dizaine d'as.

Commentaires : le tavernier est un homme robuste qui résiste aussi bien aux coups de chaises qu'aux récits interminables des clients alcooliques (c'est à dire beaucoup). Il tend l'oreille toujours au bon moment et est au courant de nombre de rumeurs. Comme il voit beaucoup de voyageurs, il s'est constitué une sorte de culture parallèle faite pour moitié de légendes et pour l'autre de secrets d'état...



Voleur(se)

Attributs

Puissance	3	Précision	4	Intelligence	4
Endurance	3	Perception	4	Charisme	3
Rapidité	3	Instinct	5	Volonté	3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 21
Défense passive :	3			Critique : 16
Poignard	4	4	8 (dég : 5)	Grave : 11
Esquive	4	3	7	Légère : 6
Pugilat	3	3	6 (dég : 4)	Armure : 0

Compétences : athlétisme 3(6), crocheter 5(9), détrousser 6(10), discrétion 4(9), déguisement 4(8), observer 3(7), connaissance du milieu urbain 4(9), évaluation 1(5).

Ascension : voleur rang 1, influence 1.

Équipement individuel : vêtement discret, capuche, tissus à mettre autour des sandales, corde et grappin, poignard, outils de crochetage, amulette porte-bonheur donnée par maman. Quelques sesterces en poche.

Commentaires : courageux mais pas téméraire, le voleur attend la nuit pour se faufiler dans les grandes villas et y subtiliser les objets les plus précieux. Il les revendra plus tard à un receleur, à moins qu'il n'obtienne en échange la paix avec un chef de bande.





Voici quelques uns des animaux qui vivent dans les Terres Intérieures. Leurs profils ont deux différences avec ceux présentés avant.

La caractéristique Esprit remplace la volonté et l'intelligence. Un score de 1 correspond à une bête peu éveillée, comme un insecte ou un poulet. Un score de 6 correspond à un animal très rusé, à l'intelligence presque humaine.

Les seuils de blessure sont calculés de manières différentes quand l'animal est d'une taille très inférieure à celle d'un homme. On a remplacé dans la formule classique le « +5 » par un +1 ou +2 afin de refléter la plus grande fragilité de ces créatures (Oie sacrée et Serpent d'Hadès).

Les attaques et esquives des animaux ont un coût de 4 points d'initiative.

Béhémoth cartague

Attributs		Compétences de combat			Seuils
		Score	Attribut	Total	
Puissance : 10	Perception : 3				Mort : 29
Endurance : 12	Instinct : 3	Initiative : 4			Critique : 24
Rapidité : 2	Esprit : 4	Déf. passive : 2			Grave : 19
Précision : 2		Ecraser : 4	2	6 (dég : 15)	Légère : 14
					Armure : 2

Compétences : observation 3(6), connaissance du milieu littoral 4(8), orientation 5 (10), faire très peur !

Commentaires : Le béhémoth est une véritable colline mouvante. Il s'arrête parfois lors de son lourd déplacement pour se tenir sur trois pattes, levant la tête et observant les environs. Ses défenses impressionnent plus qu'elles n'agissent. Il est tellement plus facile d'écraser ces adversaires ! Les cornacs cartagues prennent en général place sur une plate-forme placée sur le dos du monstre. Pour lutter contre ces bêtes, Claudius utilisa des machines de guerre ou des formations de soldats aguerris qui s'écartaient de



ETHERNE

ANNEXES



leur chemin pour se refermer derrière. Un béhémoth est difficilement tuable, en revanche il est tout à fait possible de le faire paniquer par des blessures répétées.

S'il subit trois blessures légères ou une blessure grave, le béhémoth risque de s'emballer. Le cornac doit faire un jet d'équitation de difficulté 12 pour le maîtriser.

Au bout de deux nouvelles blessures légères, d'une nouvelle blessure grave ou d'une première blessure critique, le cornac doit faire un jet d'équitation de difficulté 15 pour maîtriser la bête.

Le cornac devra ensuite refaire un jet d'équitation pour chaque nouvelle blessure grave ou critique, la difficulté augmentant d'1 point à chaque nouveau jet.

Si la bête s'emballer et qu'elle n'est pas maîtrisée, elle se met à piétiner tout ce qui l'entoure, complètement affolée et tente de s'éloigner le plus vite possible des lieux du combat.

Cheval chevelu

Attributs

Puissance : 6	Précision : 3
Endurance : 9	Perception : 4
Rapidité : 4	Instinct : 4
	Esprit : 3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	8		
Déf. passive :	4		
Ruade :	2	3	5 (dég: 8)
Esquive :	3	4	7

Seuils
Mort : 25
Critique : 20
Grave : 15
Légère : 10
Armure : 0

Compétences : athlétisme 3(10) observation 6(10), nager 1(10), connaissance du milieu sylvestre 5(6), orientation 4(8).

Commentaires : le cheval chevelu est une petite monture, d'un mètre quarante au garrot. Mais c'est une bête endurante et dure à la tâche. Répandu dans les Terres Chevelues, il est utilisé par les nobles et les fermiers les plus riches. On tresse souvent sa crinière avec soin et l'harnachement en cuir est souvent travaillé de manière artistique. On peut parfois le trouver à l'état sauvage, notamment dans les monts des dos courbés et en lisière des Terres Sacrées où les troupeaux se réfugient parfois.

Cheval pur-sang sassanide

Attributs

Puissance : 8	Précision : 3
Endurance : 8	Perception : 4
Rapidité : 4	Instinct : 4
	Esprit : 2

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	8		
Déf. passive :	4		
Ruade :	2	3	5 (dég: 10)
Esquive :	3	4	7

Seuils
Mort : 24
Critique : 19
Grave : 14
Légère : 9
Armure : 0



Compétences : athlétisme 4(12) observation 5(9), nager 1(9), orientation 4(8).

Commentaires : racé et puissant, le cheval sassanide est bien plus grand que son homologue chevelu. Importé d'Orient par les notables de la République, il est d'un coût très important et ne se trouve qu'auprès des familles riches. Plus sensible et moins robuste que son cousin, on l'utilise dans les courses de la Grande Arène, certaines unités de cavalerie cantonnées dans la République ou tout simplement sur les routes. Il sera en revanche plus risqué de l'entraîner dans des chemins escarpés.





ETHERNE

ANNEXES



Chien de ferme

Attributs

Puissance : 2	Précision : 4
Endurance : 2	Perception : 5
Rapidité : 4	Instinct : 4
	Esprit : 3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	8		
Déf. passive :	4		
Mordre :	4	4	8 (dég: 4)
Esquive :	4	4	8

Seuils
Mort : 19
Critique : 14
Grave : 9
Légère : 4
Armure : 0

Compétences : observation 6(11), nager 1(5), connaissance du milieu (à choisir), 4(8), pister 5(10), orientation 5(10), aboyer très fort !

Commentaires : le fidèle chien de ferme prend son rôle très au sérieux : il aboie avec vacarme quand un inconnu s'approche de son territoire, puis court se réfugier derrière son maître. Une mauvaise éducation en fait un animal agressif, prêt à attaquer avec férocité le derrière des intrus.

Diandrac cornu

Attributs

Puissance : 9	Précision : 5
Endurance : 8	Perception : 7
Rapidité : 4	Instinct : 4
	Esprit : 3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	8		
Déf. passive :	4		
Morsure éclair			
(initiative +4):	8	4	12 (dég: 12)
Morsure :	5	4	9 (dég: 12)
Esquive :	2	4	6

Seuils
Mort : 26 (28)
Critique : 21 (23)
Grave : 16 (18)
Légère : 11 (13)
Armure : 2

Compétences : observation 5(12), nager 1(9), connaissance du milieu sylvestre 8(12), orientation 3(7), discrétion 7(11).

Commentaires : le diandrac cornu est un redoutable prédateur des forêts chevelues. Ce serpent d'une dizaine de mètres de long, au corps aussi gros que le tronc d'un homme, est réputé pour sa discrétion. Il s'enfonce au milieu des herbes et des vieux troncs, alors que ses écailles changent lentement de couleur. Peu d'animaux arrivent à l'apercevoir quand il est caché ainsi. Sa faible vitesse de déplacement l'oblige à chasser à l'affût. Quant il a repéré une proie, il se détend à une vitesse phénoménale pour la saisir. Contrairement aux autres serpents, sa mâchoire est capable de produire une forte pression, redoutable à tous. Mais passée sa première attaque, son corps déroulé, le diandrac ne peut plus attaquer aussi rapidement. Les Chevelus et notamment le Hêtre carmin, se sont inspirés de ces techniques pour mener leurs plus violents assauts pendant la guerre. Les deux petites cornes sur son nez sont des trophées appréciés des guerriers.

Le diandrac cornu ne fait donc que sa première attaque aux caractéristiques « morsure éclair » et les suivantes sont de simples « morsures ».

Fureteur

Attributs

Puissance : 1	Précision : 5
Endurance : 2	Perception : 8
Rapidité : 6	Instinct : 8
	Esprit : 2

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	12		
Déf. passive :	6		
Morsure :	2	5	7 (3)
Esquive :	5	6	11

Seuils
Mort : 17
Critique : 12
Grave : 7
Légère : 2
Armure : 0





ETHERNE

ANNEXES



Compétences : observation 8(16), pister 8(16), nager 4(6), connaissance du milieu littoral 4(12), orientation 5(10), discrétion 4(12), japper de manière aiguë !

Commentaires : le fureteur est à mi-chemin entre le renard et le chien. Il fut domestiqué sans doute en Illyrie où sa surexcitation et sa curiosité permanentes l'ont fait surnommer la « belle-mère ». Quant on arrive à supporter ses jappements aigus et son odeur un peu forte, force est de constater que le fureteur est un des meilleurs animaux de chasse qui existe. Son flair n'a pas d'égal dans les Terres Intérieures.

Lion d'arène

Attributs

Puissance :	8	Précision :	4
Endurance :	7	Perception :	4
Rapidité :	4	Instinct :	4
		Esprit :	3

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	8		
Déf. passive :	4		
Mordre :	4	4	8 (dég: 11)
Esquive :	3	4	7

Seuils
Mort : 25
Critique : 20
Grave : 15
Légère : 10
Armure : 0



Compétences : observation 5(11), nager 1(5), pister 5(9), connaissance du milieu des côtes noires 6(10), orientation 5(10), discrétion 5 (9), rugir !

Commentaires : le lion a dans la nature une vie assez sympathique : il est entouré en permanence de femelles qui sont là pour l'aider à se reproduire et pour le nourrir. Autant dire que depuis qu'on l'a séparé de son milieu, il est assez aigri. C'est donc avec un certain enthousiasme qu'il découpe en morceaux les victimes qu'on lui offre au sein de l'arène.

Loup

Attributs

Puissance :	4	Précision :	3
Endurance :	4	Perception :	6
Rapidité :	5	Instinct :	4
		Esprit :	4

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	10		
Déf. passive :	5		
Mordre :	4	4	8 (dég: 5)
Esquive :	4	5	9

Seuils
Mort : 22
Critique : 17
Grave : 12
Légère : 7
Armure : 0

Compétences : observation 6(12), nager 1(5), connaissance du milieu sylvestre 8(12), pister 6(11), orientation 5(10), discrétion 5(9).

Commentaires : une brave bête qui rôde dans les forêts, souvent en compagnie d'autres comparses. Les loups ne s'attaquent pas à l'homme, sauf quand celui-ci est seul et blessé ou en position de particulière faiblesse. Les troupes constituent en revanche une proie de choix.





ETHERNE

ANNEXES



Oie sacrée d'Euphébius

Attributs		Compétences de combat				Seuils	
		Score	Attribut	Total			
Puissance : 1	Précision : 3	Initiative :	8			Mort :	8
Endurance : 1	Perception : 4	Déf. passive :	4			Critique :	6
Rapidité : 4	Instinct : 4	Pincer :	4	3	7 (dég : 2)	Grave :	4
	Esprit : 1	Esquive :	3	4	7	Légère :	2
						Armure :	0

Compétences : observation 6(10), nager 3(7), connaissance du milieu plaine 4(8), orientation 2(6), cacarder, attaquer en traître.

Commentaires : les oies sacrées du temple d'Euphébius, à Etherne, sont célèbres pour avoir réveillé les gardes de la cité et avoir ainsi déjoué une attaque chevelue. Elles sont choyées et protégées autour du grand temple où les voyageurs peuvent les croiser. Gare à eux, alors, car les volatiles ont un caractère lunatique et il n'est pas rare qu'elles viennent pincer méchamment un passant. Malheur à qui leur ferait du mal en retour : ces oies sont sacrées et quiconque en tuerait une serait condamné à mort.

Ours Mairin

Attributs		Compétences de combat				Seuils	
		Score	Attribut	Total			
Puissance : 6	Précision : 4	Initiative :	10			Mort :	23
Endurance : 6	Perception : 7	Déf. passive :	5			Critique :	18
Rapidité : 5	Instinct : 6	Mordre :	3	4	7 (dég : 10)	Grave :	13
	Esprit : 3	Griffer :	4	4	8 (dég : 9)	Légère :	8
		Esquive :	2	5	7	Armure :	1

Compétences : observation 6(12), nager 3(8), connaissance du milieu sylvestre 7(13), orientation 4(11), avoir l'air flegmatique...

Commentaires : l'ours Mairin se trouve aussi bien dans les Terres Chevelues, que dans la Palestre ou en Illyrie. Il a dans tous ces pays la réputation d'être un animal calme et gourmand. De taille modeste pour un ours, il pèse aux alentours de cent kilos. Il ne dédaigne pas un peu de viande de temps en temps et fait des descentes remarquées dans les poulaillers. Il peut être dangereux une fois acculé ou pour défendre ses petits. Mais mis à part ces situations, c'est un animal peu craintif. En Palestre, certaines riches familles font poser toutes les semaines de la nourriture derrière leur villa afin d'attirer ces ours. Leur présence est considérée comme un signe de prospérité et de chance. Les plus audacieux descendent parfois la nuit dans les cités, où les passants un peu trop ivres les prennent pour Orsonis, un ancien dieu ours illyrien.

Ostrale du désert bleu

Attributs		Compétences de combat				Seuils	
		Score	Attribut	Total			
Puissance : 5	Précision : 3	Initiative :	10			Mort :	21
Endurance : 5	Perception : 5	Déf. passive :	5			Critique :	16
Rapidité : 5	Instinct : 4	Pincer :	1	5	6 (dég : 3)	Grave :	11
	Esprit : 2	Esquive :	2	5	7	Légère :	6
						Armure :	0

Compétences : athlétisme 5(10), observation 7(12), connaissance du milieu désertique 7(11), orientation 4(8), glousser bêtement.





ETHERNE

ANNEXES



Commentaires : ces grands oiseaux terrestres, au cou démesuré et au regard stupide habitent les grandes savanes proches du désert bleu. L'Ostrale est surtout connue pour trois de ses capacités : pondre des œufs savoureux, porter de longues plumes multicolores autour de son croupion et courir à grande vitesse, avec au besoin un cavalier sur son dos.

Roi-cerf

Attributs

Puissance :	7	Précision :	4
Endurance :	7	Perception :	5
Rapidité :	4	Instinct :	5
		Esprit :	4

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	8		
Déf. passive :	4		
Charger :	5	4	9 (dég : 10)
Esquive :	4	4	8

Seuils
Mort : 26
Critique : 21
Grave : 16
Légère : 11
Armure : 0



Compétences : observation 7(12), nager 3(10), connaissance du milieu sylvestre 8(13), orientation 6(11), discrétion 5(10).

Commentaires : le Roi-cerf est le plus grand cervidé des Terres Intérieures. De grande stature, à la silhouette élancée et élégante, il arbore des bois de plus de deux mètres de large. C'est un animal révérend par les Chevelus, qui le considèrent comme le véritable roi de la forêt. Ses apparitions sont interprétées comme un signe du destin et l'approche d'un changement.

Serpent d'Hadès

Attributs

Puissance :	1	Précision :	2
Endurance :	1	Perception :	4
Rapidité :	3	Instinct :	4
		Esprit :	1

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	6		
Déf. passive :	3		
Mordre :	4	2	6 (dég : 1)
Esquive :	1	3	4

Seuils
Mort : 5
Critique : 4
Grave : 3
Légère : 2
Armure : 0

Compétences : observation 6(10), nager 1(3), connaissance du milieu littoral 4(8), orientation 4(8).

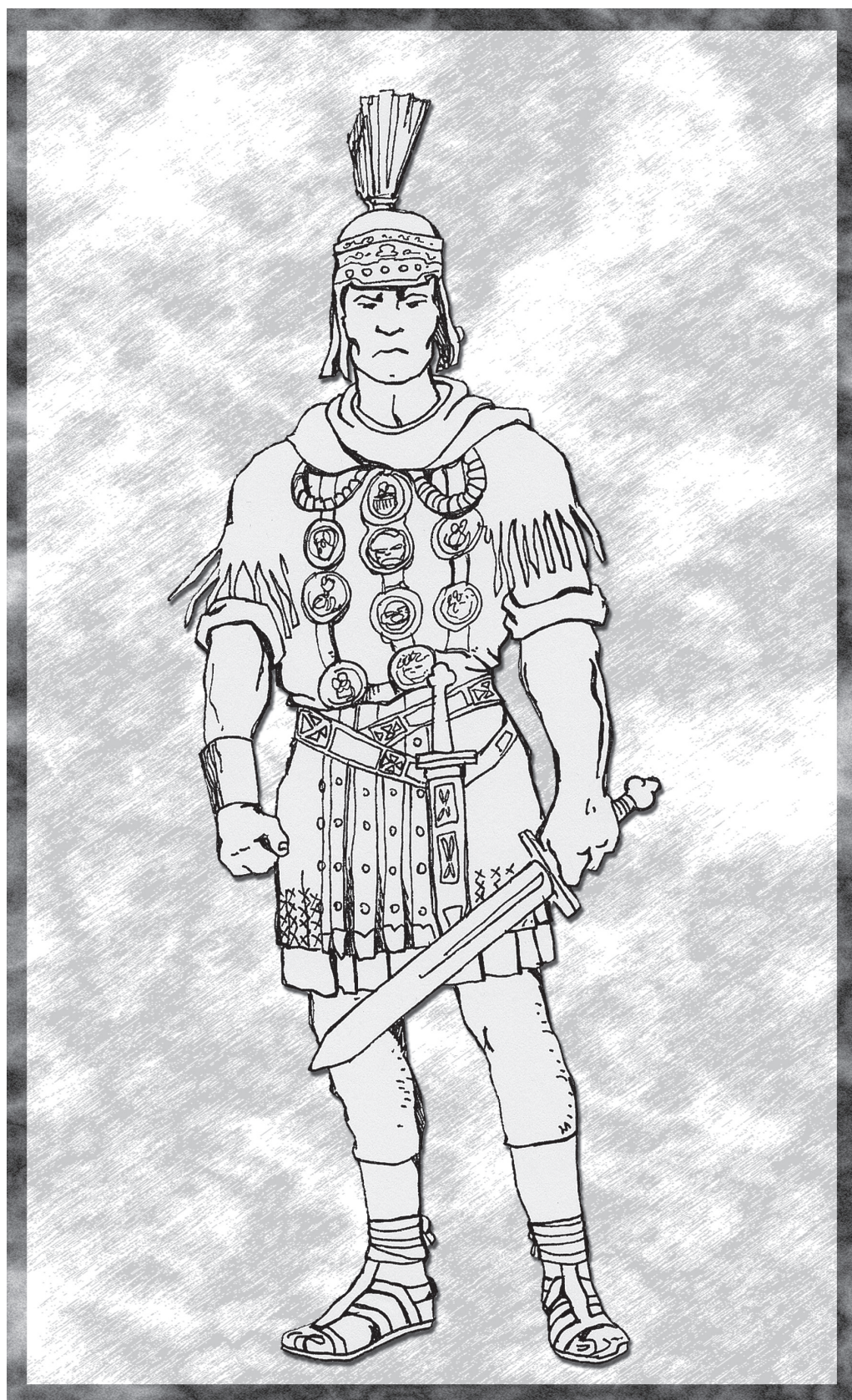
Commentaires : le serpent d'Hadès est un tout petit reptile d'une quinzaine de centimètres de longueur, de couleur noire. Il aime à se reposer au soleil, sur les pierres, en guettant les insectes de passage. Il est surtout connu pour pondre ses œufs au cœur des charognes les plus fraîches. Il ne faut alors que quelques minutes pour voir éclore la portée et des nasses de dizaines d'individus grouiller dans le cadavre. Ce spectacle répugnant en a impressionné plus d'un et est devenu signe de mauvais sort. Par ailleurs, le corps de ce reptile est imbibé d'un poison douloureux qui provoque de violents maux d'estomac. La plupart des charognards attendent quelques minutes avant de manger un corps infecté, pour être sûr que tous les serpents sont partis.





ETHERNE

ANNEXES





CONSEILS DE JEU

L'ambiance d'Etherne

Etherne est un monde antique, une période dont nous connaissons tous quelque chose, notamment à travers le cinéma, mais qui reste globalement assez méconnue. Pour bien démarquer les différences avec le genre médiéval, il faut au début présenter l'univers aux joueurs avec les éléments « antiques » les plus connus : complots entre sénateurs, maisons raffinées à colonnades, légionnaires disciplinés, « barbares » un peu rustres mais puissants, esclaves, gladiateurs, danseuses etc.

C'est une base qui permet de jouer en terrain connu. Le vocabulaire latin (ou pseudo latin) peut être découvert au fur et à mesure des parties et intégré en douceur, bien que cela n'ait rien d'obligatoire. Il renforce néanmoins la « couleur » antique du jeu.

Si le monde vous semble trop grand, trop complexe, cassez-le en petits morceaux, plus facilement « assimilables ». Commencez à faire jouer dans un quartier, occupé par quelques acteurs : bandits, sebaciaris et fonctionnaires. Puis quand tout le monde a bien compris, étendez l'action à la cité, avec les duumvirs et quelques voyageurs étrangers. Puis ensuite partez à l'assaut de la capitale, de ses sénateurs et de ses

initiés etc. En introduisant les éléments de l'univers au fur et à mesure et en les laissant suffisamment longtemps devant les yeux des joueurs vous leur permettrez d'assimiler plus facilement les complexités du monde.

A l'intérieur de ce décor, Etherne est construit autour de trois axes : politique, voyage et mysticisme.

La politique est l'élément déclencheur. Les sénateurs d'Etherne complotent en permanence pour triompher aux élections, assurer leurs profits personnels, étendre leur influence etc. Et pour cela ils font appel aux personnages des joueurs, pour les envoyer toujours un peu plus loin. Ces missions peuvent aussi bien les amener à découvrir des pays lointains que leur propre République, ses réseaux et ses institutions.

Le voyage reste avant tout la perte de repères, le plaisir de la découverte. Quand la République d'Etherne sera devenue familière aux joueurs le moment sera venu de les faire partir. Pour avoir le meilleur dépaysement possible, l'idéal est que les joueurs connaissent le plus possible Etherne et le moins possible leur destination ! Les différences entre les deux civilisations leur sembleront plus grandes et le plaisir de la découverte sera plus grand.

Le mysticisme, le duel entre Raison et Mystères, doit être l'épice saupoudrée sur le tout, le doute qui occupe l'esprit des personnages, la peur du surnaturel. Pour lui garder son aura, il faudra l'utiliser





rarement, laisser planer le doute sur sa réalité. Et puis, au fur et à mesure des parties, vous pourrez accroître la puissance des phénomènes de manière à faire paniquer les personnages, habitués à des manifestations plus légères.

Introduire les personnages

Comment introduire les personnages des joueurs dans l'univers ?

Aucune solution n'est imposée, mais voici une proposition facile et pratique : les personnages ont un lien étroit avec un sénateur, qui les envoie en mission pour son compte à travers toutes les facettes possibles du monde.

Quel est ce lien ?

Il peut être familial : un des personnages peut appartenir à la famille du sénateur et doit faire ses preuves. Dans ce cas il faudra veiller à ne pas placer ce personnage au-dessus des autres ou alors à l'écraser de responsabilités et de contraintes aussi fortes que ses avantages.

Le lien sera plus probablement « professionnel ». Le personnage sera un des clients du sénateur. Il fait partie de sa maison, de son « équipe ». L'un peut être son secrétaire, l'autre un des gardes de sa domus, un troisième un officier qui l'a aidé à faire carrière etc.

Il peut y avoir une raison sociale ou culturelle. Des Chevelus sont peut être venus se mettre au service du sénateur dans le cadre de la Grande Alliance. Certains personnages peuvent aussi être ses esclaves ou ceux d'autres personnages joueurs !

Il peut aussi y avoir une complicité de nature différente, comme une société secrète, une expérience commune ayant créé de la confiance.

Dans tous les cas, on devra faire attention à ce que les personnages ne soient pas non plus trop proches du sénateur dès le début : assez pour avoir des missions mais pas pour recevoir des avantages qui déséquilibreraient la partie. Ce sont des hommes puissants, habitués à être obéis et parfois assez ombrageux. Le « lien » des personnages n'est pas forcément agréable...

Quant aux « missions » proposées par un sénateur, elles sont vastes.

Elles peuvent être d'abord politique : « arranger » une élection, couler un adversaire, faire libérer un partisan, partir à l'étranger défendre les intérêts de la République etc.

Mais on peut engager ainsi les joueurs dans d'autres domaines. Peut-être le sénateur est-il aussi un mystique ? Peut-être collectionne-t-il les statues d'art ou les oeuvres littéraires rares ? Peut-être a-t-il de la famille à l'étranger travaillant dans d'autres domaines ? Il peut envoyer ainsi les personnages sur de nombreuses pistes ou en tout cas

les pousser vers l'imprévu. Voyez les synopsis pour vous faire une meilleure idée.

SYNOPSIS

Voici des pistes de scénarios à jouer exploitant les cadres de certaines cités présentées :

Andagène

Synopsis : plusieurs espions sont discrètement envoyés à Andagène par le Sénat pour savoir s'il y a véritablement un trafic de lotus sur place. Des bandits antioques, qui en sont responsables, sèment de fausses pistes pour faire suspecter les autres réseaux achéens et se débarrasser ainsi d'eux... Si personne ne se rend compte de leurs manipulations, ils auront les mains libres pour inonder la Corne de leurs drogues nocives.

Cumes

Synopsis : une riche personne latine se voit dérober un objet sacré dont sa famille est la propriétaire depuis des siècles. Elle fait alors appel aux personnages pour retrouver son bien. Il semble, après une petite enquête, que celui-ci ait disparu en direction de Cumes. Là-bas l'objet circule de main en main : il est racheté, ses nouveaux propriétaires sont assassinés ou volés etc. Trois sociétés secrètes semblent intéressées par l'objet. Il aurait appartenu à une des premières sibylles il y a plusieurs siècles et contiendrait gravée la fameuse composition de l'encens sacré. Aux personnages de profiter des rivalités de ces groupes pour qu'ils s'affrontent tous dans un joyeux final et qu'ils puissent repartir l'objet en main...

Dera

Synopsis : une série de meurtres secoue la cité de Dera. Plusieurs notables sont retrouvés morts évantrés, dans des conditions mystérieuses. Les rumeurs les plus folles se mettent à courir. On parle d'une bête monstrueuse qui errerait ou d'un culte secret apporté par les esclaves achéens. Chez les serviteurs, on raconte plutôt l'histoire d'Herlat : ce serait son âme qui serait revenu se venger des esclavagistes en leur infligeant une mort aussi atroce que la sienne. Pour mettre fin aux meurtres, il faudrait apporter les derniers sacrements à ses restes disparus et punir le plus grand des criminels de la cité, Arnilius lui-même...

Paleste

Synopsis : Une polémique éclate entre notables lors d'un banquet sur l'ancêtre d'un des convives. Il aurait été un de ces lâches qui n'a pas participé à la guerre agricole. Un pari s'ensuit entre la personne bafouée et son agresseur. Le premier doit faire preuve





de la bravoure de son aïeul. Les personnages sont sollicités pour retrouver la tombe de l'ancêtre dans l'ancienne Palesté pour prouver sa vertu militaire⁶⁷. La pierre funéraire une fois retrouvée fait mention d'une bataille qu'aurait remporté le défunt. Un trophée⁶⁸, construit avec les armes des vaincus en aurait témoigné. Malheureusement, raconte la stèle, il aurait disparu dans un glissement de terrain. Ce serait pourtant une preuve supplémentaire.

Mais elle pose un gros problème : la victoire que célèbre le trophée est censée avoir été remportée par les Menquinii... Cette dernière famille s'est en fait arrogée la victoire pour agrandir son prestige. Elle va tout faire pour retrouver la pile d'armes la première et y inscrire son nom. Les personnages doivent donc partir vers le village près duquel aurait été perdu le trophée. Là-bas ils doivent enquêter pour essayer de retrouver des informations. Le plus au courant pourrait bien être un vieil initié d'Orsonis, vivant en ermite dans la forêt. Pour retrouver ce symbole de courage, il exige une autre preuve de bravoure : le trophée ira au vainqueur d'un duel entre les deux équipes envoyées pour enquêter, celle des PJ et celle des Menquinii...

Capharnaum

Synopsis : Un architecte latin engage une escorte (les personnages) pour effectuer des relevés géographiques à l'intérieur de la cité afin de prévoir la construction d'un nouveau forum. Il a sur lui les autorisations nécessaires pour que la plupart des portes s'ouvrent, mais l'insécurité croissante dans la ville et la masse de son travail l'a incité à engager du monde pour travailler avec lui. Il effectue en fait secrètement une mission de repérage des installations de la famille Menquinii et ce au profit du sénateur responsable de sa mission, Vintus Bretus Ardilius.

Mais tout ne se passe pas comme prévu... L'escorte est prise à partie par une des bandes de la cité, qui vient la menacer en force. On leur explique qu'ils ne sont autres que des sales espions et que le seul moyen de s'en sortir pour eux est d'effectuer une contre-mission. Elle consiste en l'assaut du seul bâtiment d'Ardilius de la cité. Malheureusement celui-ci est occupé par leur ancien employeur, l'architecte, qui du coup les prend pour des traîtres... Recherchés, les personnages doivent choisir leur camp ou trouver une troisième voie, comme aider le seul licteur urbain intègre de la cité afin d'être eux-mêmes innocentés.

Oplontis

Synopsis : Aria Centerus, jeune femme de tête, se sait être la fille bâtarde d'une grande famille, exclue par son demi-frère pour des raisons d'héritage. Afin de se faire remarquer et d'exhiber ses preuves devant les représentants des plus grandes familles du pays, elle a décidé de gagner les épreuves des tour-

nois nautiques. Elle compte bien sur une bande de jeunes gens qu'elle a recruté, les personnages, pour la faire triompher et contrer les coups mesquins que son demi-frère n'hésitera pas à lui porter...

Ostia

Synopsis : Caius Enterus, riche marchand, décide dans la cité d'Ostia secoué par des convulsions horribles. On pense à un empoisonnement et dans l'ambiance de tension entre corporations on préfère s'en remettre à des investigateurs discrets, les personnages, pour éclaircir cette histoire.

Ils vont pouvoir découvrir que le pauvre homme semble en fait avoir décédé d'une maladie étrange, attrapée après la morsure d'un rat dans un entrepôt. Mais quelques points restent à éclaircir : Caius semblait faire aussi l'objet de pression d'une corporation concurrente. Aujourd'hui, c'est d'ailleurs autour de son local que les rongeurs se font le plus présent.

De fil en aiguille, alors que d'autres cas de la maladie se déclenchent en ville, il apparaît que la corporation rivale a employé les services d'un homme étrange, un cartague expert dans les arts occultes. Il aurait utilisé ses compétences pour ruiner l'entrepôt de céréales d'Enterus, en propageant « ses » rats comme vecteur de maladies et de destruction. Mais l'affaire semble avoir échappée aux puissants marchands de la cité. Le Cartague, aux dires terrifiés d'un homme de la compagnie, aurait appelé sur la cité la malédiction de ses dieux. Il ne reste plus qu'à le retrouver pour sauver la cité d'une épidémie semblable à la peste et pour apprendre d'où il tient ses étranges pouvoirs⁶⁹.

Bodan

Synopsis : Voilà des années que la communauté latine réclame la construction de grands temples dans Bodan mais les autorités latines, craignant des réactions passionnelles, ont repoussé à chaque fois cette échéance.

Le sage Ollathir est venu lui-même dans la cité pour parler de cette question et rencontrer le gouverneur Ordélius. Les personnages font partie de la suite d'un de ces deux puissants personnages et doivent traiter tous les problèmes que leur confient les deux hommes, comme négocier avec les représentants des temples latins ou essayer de remporter l'opinion des membres du conseil de la cité.

Malgré le désaccord de conseillers proches du gouverneur, qui n'apprécient que peu les religieux, un accord est conclu pour la construction d'un temple d'Hermès. A cette occasion, un flamme de ce temple, ainsi que de nombreux notables latins et chevelus, devraient assister à la sanctification du bâtiment. Une occasion idéale pour tous les mécontents de faire capoter la Grande Alliance au cœur de Bodan. Les hommes du Hêtre Carmin ne seront

⁶⁷ Car les victoires et les grands faits sont souvent inscrits sur les tombes.

⁶⁸ Les trophées antiques ne sont pas des objets, mais plutôt l'endroit où sont assemblés les armes des vaincus et éventuellement leurs crânes...

⁶⁹ De fait, il sert Gorgar, la déesse-mère de tous les monstres, vénérée par certains Cartagues.





ETHERNE

ANNEXES



sans doute pas loin et pourraient bien conclure une alliance contre nature avec des extrémistes de l'autre bord, tout aussi résolus à relancer la guerre...

Athelia

Synopsis : Il y a plusieurs semaines un navire latin s'échoua non loin d'Athelia, avec toute sa précieuse marchandise de nacre. Les armateurs du navire (une compagnie de publicains, un riche marchand ou un sénateur faisant du commerce par le biais de ces affranchis), inquiets du retard du navire, décident d'envoyer des enquêteurs (les personnages) afin de retrouver l'équipage, la marchandise et de comprendre les raisons de leur retard.

Ils embarquent donc dans un navire spécialement affrété et refont le trajet de la nef. C'est donc à Athelia qu'ils retrouvent les derniers témoignages décrivant le départ du navire et l'arrivée de la tempête. En suivant les côtes, ils finissent par retrouver l'épave, vide de tout occupant et manifestement pillée.

L'équipage a en fait été emmené en esclavage par des chasseurs, qui ont fait un feu de naufrageur pour faire échouer le navire. Il faudra que les personnages retrouvent leurs traces, puis se fassent des alliés afin de libérer l'équipage. Peut-être pourraient-ils s'allier à des contrebandiers afin d'aborder le navire destiné à revendre l'équipage ailleurs ? A moins que les Carthagènes ne décident de les sacrifier sur place, à l'occasion d'une fête en l'honneur de Salamm...

SCÉNARIO : AFFAIRE DE FAMILLE ...

... ou l'étrange voyage d'une œuvre d'art.

Synopsis

Deux familles sénatoriales, opposées en mœurs et en apparence, vont se disputer une statue commandée en Achée afin d'orner le toit du palais consulaire et remporter ainsi une petite victoire politique. Vols, malversations et rebondissements sont au programme...

Ce scénario modeste doit présenter quelques grands thèmes d'Ethere : les complots entre sénateurs, la société latine, les villes et leurs bâtiments (villas, thermes...) et quelques archétypes « antiques », comme l'initié, les notables ou la présence des esclaves.

Présentation des acteurs

La famille sénatoriale Sapulii

Elle a une réputation affreuse : de mauvaises mœurs à la mode antioque, des dettes à ne plus en finir et des affaires politiques douteuses où le sang

a parfois coulé. Ivrogne mais rusé, son patriarche a su subsister en exécutant la basse-besogne des autres familles. Aujourd'hui, c'est bien la gloire des Sapulii qu'il va chercher à restaurer en décorant le palais consulaire d'une superbe statue à son effigie. Une récente affaire lui a en effet permis d'obtenir un tel privilège. Ses détracteurs espèrent bien qu'il ne pourra trouver une œuvre assez belle avant la fin du délai d'installation, dans quelques semaines. Faisant jouer ses contacts, il a réussi à trouver une telle merveille. Le seul problème est que cette œuvre ne lui appartient pas encore... Commandée par une famille rivale, les Trebanii, il va falloir la dérober et lui refaire le portrait. Pour cela, il va faire appel... aux PJ.

La famille sénatoriale Trebanii

Tout le contraire des Sapulii. Elle a derrière elle une longue tradition d'intégrité, de rigueur et de service à la République. Riche, cliente de la puissante famille Ardillii, elle entend bien se hisser rapidement jusqu'aux plus hautes marches du pouvoir. En quête de prestige, elle a donc commandé à un des élèves de Phidias, sur l'île de Chios, une magnifique statue de porphyre et de marbre...

La fameuse statue

Elle va arriver dans le port d'Ostia. Sa beauté lui permettra d'être acceptée par le surintendant du palais, alors que les délais étaient trop courts pour commander et obtenir une telle œuvre. De plus, le fait de la voler aux Trebanii semble constituer une source de plaisir non dissimulable aux yeux du patriarche des Sapulii...

La place des personnages

Un des PJ peut faire partie de la famille Sapulii. Neveu ou nièce du patriarche Orius Musca Sapulius, on va enfin lui proposer de rentrer dans les affaires de la famille afin, dit-on, de gagner gloire et honneur. D'autres personnages peuvent appartenir à la maison ou être des amis particuliers du neveu d'Orius.

Partie ou totalité des personnages peuvent sinon faire partie des clients de la famille Sapulii, ou être engagés comme homme de mains. L'affaire se veut subtile pour le sénateur, aussi ne cherche-t-il pas forcément des brutes (un artisan pourrait identifier et travailler la statue, quelques filous aider à la subtiliser et de beaux parleurs seront utiles pour berner l'opposition, que ce soit la bureaucratie ou la famille Trebanii... Adaptez les épreuves aux compétences de vos PJ : le scénario consiste à retrouver les différentes parties de la statue. Modifiez les « gardiens » de ceux-ci pour que les PJ aient toujours une chance de réussir.)

Peut être un autre sénateur doit-il également un service aux Sapulii et désire s'en acquitter en mettant une « équipe » à son service pour cette mission.





Introduction

« Il est couramment admis, au sein de la République, que les membres du Sénat constituent l'élite du peuple latin. Cultivés, ouverts, subtils et expérimentés, ils possèdent également d'innombrables richesses.

Un fléau, néanmoins, les accable grandement : son nom est Politique. Y a-t'il une année où un de ces hommes ne se suicide après une défaite électorale ou ne meurt lapidé par une foule ingrate en furie ?

Et bien, moi, je vous le dis, les sénateurs sont les véritables soldats de la République et leurs armures sont faites de vertu et d'intégrité. »

Quelques mois plus tard après ce discours au forum...

Le sénateur Orius Musca Sapulius vous avait appelé à venir le rejoindre dans sa villa, afin d'y discuter affaire.

La domus des Sapulii n'était pas une des plus riches de la capitale, loin de là. Si le jardin du péristyle était toujours bien tenu, la grande fresque dédiée au dieu Hélios, dans le couloir d'entrée, commençait nettement à s'effriter. Les esclaves avaient eux-même un petit quelque chose de négligé, comme parfois une barbe mal rasée ou une tunique un peu élimée sur les épaules.

C'est néanmoins avec diligence qu'ils vous avaient mené jusque dans une antichambre donnant sur le jardin, juste meublée de deux grands braseros de bronze.

Les personnages sont amenés ici afin d'y attendre le bon vouloir du maître des lieux. C'est aussi le moment d'éventuellement les présenter et de faire connaissance, jusqu'au moment où vous jugerez bon de les faire appeler.

On vous mène enfin au vaste triclinium. Ses épaisses banquettes en U cernent la grande table basse où est servi le repas. Le sénateur Orius, pesamment allongé, y est en train de dépiauter quelques poulets farcis aux herbes, sous l'œil impavide d'un esclave. Les restes de fruits sur le sol et les tâches de graisse sur la toga du maître témoignent du début lointain du repas. Le corps lourd mais le regard vif, il se fend d'un large sourire à votre arrivée.

- « Mes amis, quel plaisir... »

Le sénateur fait alors quelques remarques flatteuses et vaines pour ses hôtes et expose son affaire, en présentant les éléments suivants :

- « Après toutes ces années de dur labeur... »

Ses bons services ont été enfin reconnus et il a gagné le droit de se faire élever une statue sur le palais consulaire avant la fin de l'actuelle session du Sénat, dans deux semaines. Ses ennemis ont fait en sorte que le délai fixé soit assez court pour l'empêcher d'en commander une. Il devrait ensuite attendre plusieurs mois avant qu'une nouvelle date d'inauguration ne soit fixée et son projet pourrait être alors contré.

- « Heureusement, Euphébius me protège des injustices et j'ai une solution... » Selon la psychologie des personnages, il évoquera différemment la statue des Trebanii. Elle lui aura été volée par ces infâmes brigands si les personnages ont l'air honnête, ou il leur donnera des explications franches assorties d'un sourire complice s'il parle à des monarchistes ravis de faire un mauvais coup à des républicains... bref, il fait ce qu'il faut pour que les personnages entendent ce qu'ils veulent et qu'ils soient d'accord sur le principe. Il conclue sur la rémunération, qui ira de 10 à 15 as selon les personnages et les négociations. Trois as supplémentaire pour le groupe devront régler les frais.

- « Toute cette affaire est enfantine et n'eut été mes fatigues, j'aurais pu m'en occuper entre deux bains aux thermes... » Il expose enfin les aspects pratiques. La statue doit arriver au port **d'Ostia à bord de La Naïade** dans un délai de deux jours maximum. Les Trebanii utilisent pour ce transport les services **d'une compagnie de publicains, la Filipii, sise sur la place des corporations du port**. La marchandise devrait rester quelques jours à quais, afin d'acquitter les frais de douane. Après quoi elle quittera la cité sous forte escorte.

C'est à ce moment que les personnages devraient intervenir, afin de subtiliser la statue et la ramener en vitesse chez un sculpteur achéen habitant à Etherne, le dénommé **Peracle de Sylene**. Un chariot tiré par un bœuf leur sera prêté pour le transport. Le sénateur devra bien sûr être prévenu à ce moment et les personnages toucheront leur rémunération dès que la statue sera arrivée dans la villa Sapulii.

Ostia, port d'Etherne

Partir à Ostia n'est pas à proprement parler un voyage exotique : la cité ne se trouve qu'à huit heures de marche ou quatre heures de cheval des portes Sud d'Etherne. La route qui y mène, la Via Hermès, est parcourue de chariots de marchandises revenant du port, de voyageurs et de courriers. Le long du fleuve Neptune des attelages de bœufs tirent à contre courant des navires chargés de marchandises se dirigeant vers la capitale. La faible distance entre les deux cités a laissé de la place à plusieurs relais, dont un de taille qui s'appelle l'Hermès satisfait⁷⁰.

La cité se présente enfin. Cernée de remparts, on distingue sur son côté la silhouette d'un castrum trapu, avec une haute tour de guet tournée vers l'intérieur des terres, qui lui a valu le surnom de fort du Croc. L'intérieur est beaucoup plus commerçant et les personnages pénètrent dans de grandes allées bordées de commerces et de villas. Les forums de la ville sont les sièges des plus puissantes corporations commerciales latines et des compagnies de publicains⁷¹. Les

⁷⁰ Si les personnages s'y arrêtent, ce sera le moment de lancer quelques rumeurs afin d'introduire vos prochains scénarios. Le patron du relais, Petrus Estien est un initié d'Hermès vieillissant qui épanche son besoin de voyage en discutant avec la plupart des voyageurs, d'autant plus s'ils ont l'air de venir de loin.

⁷¹ N'oubliez pas de vous reporter à la partie « Univers » pour la description de la cité.





ventes de marchandises, à la livre ou au quintal, y sont incessantes. Présentez quelques objets exotiques aux PJ, pour leur faire tourner la tête : soie venant de l'empire sassanide, fauves capturés dans le continent noir, esclave antioque libidineuse, cornes d'animaux fantastiques, féroce adungaï vendant ses services ou coquillages magnifiques des Terres Incultes. Assortissez le tout de prix conséquents.

Cette présentation de la cité terminée, il va falloir passer aux choses sérieuses...

La compagnie Filipii

Le bâtiment

Derrière le forum Elluste se trouve la place des corporations. L'endroit est riche, les allées couvertes pavées de mosaïques indiquant les activités des sociétés se trouvant sur le palier.

Des légionnaires de la garnison assurent la sécurité des lieux publics, alors que l'intérieur des bâtiments est tenu par des mercenaires ou des esclaves de combat.

La Filipii se trouve entre le siège d'une corporation assurant le cordage des navires et une autre spécialisée dans les céréales.

L'entrée publique donne sur l'**antichambre (1)**. Il s'agit d'une pièce aux tons clairs, aux murs bleu marine et au sol blanc recouvert d'une

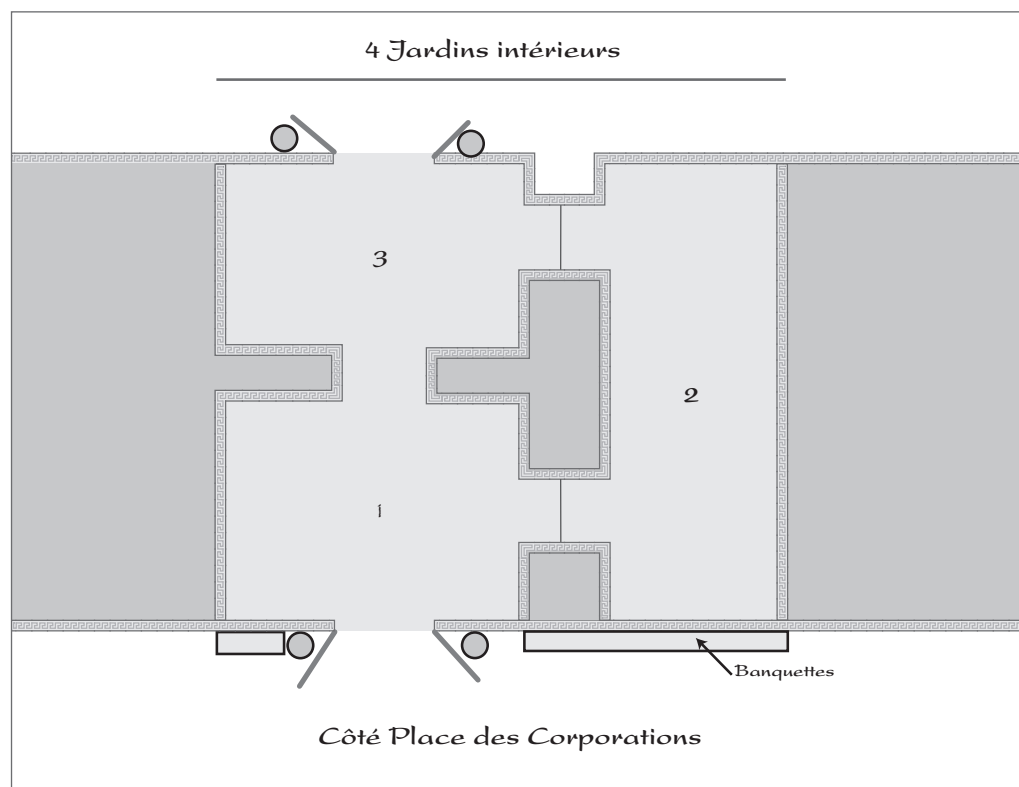
mosaïque représentant une trière poussée par un triton. Mis à part deux braseros, la pièce ne contient pas d'autre mobilier.

En revanche il est courant d'y voir des marchands y discuter à la fraîcheur de l'ombre, en attendant le résultat de quelques courses. Un jeune esclave achéen est chargé de servir en vin ces visiteurs de marque et, plus discrètement, de surveiller leurs sujets de discussion pour le compte de la compagnie.

Les portes de la **salle d'archives (2)** s'ouvrent quand le jeune esclave va y chercher une nouvelle amphore ou quand un secrétaire ou un courrier s'y rend. Son flanc est percé de multiples alcôves dans lesquelles sont entassés des rouleaux de papyrus. Etiquetés sur le côté en Latin, ils contiennent des contrats de frets, ainsi que des états de la flotte et des équipages embauchés.

Quelques amphores de vins et un peu de mobilier complètent l'ensemble, sous l'œil vigilant d'une petite statuette de Neptune. Son socle creux cache un trousseau de clés, contenant notamment celle de l'entrepôt XII (jet d'observation difficulté 14). La salle n'est pas accessible au public. Les deux portes permettant d'y accéder sont dotées de serrures d'une résistance de 12, mais ne sont fermées que la nuit.

On peut trouver dans les papyrus trois contrats au nom des Trebanii, dont celui comprenant le transport de la statue. Des PJ qui mettraient la main dessus pourraient apprendre que **la statue**





doit être déposée dans l'entrepôt XII du quai Victoris en attendant l'acquittement des frais de douane. Il y a deux exceptions de taille...le buste et la tête ! Effectivement, suite à des problèmes d'organisation, la statue, transportée en pièces détachées, est partie en deux fois. Le buste et la tête, indispensables, sont donc déjà arrivés et ont été déposés chez une cousine du patriarche des Trebanii, **Folbia Iria Trebanius**.

Le **tabularium** (3) est toujours ouvert durant la journée, même si un mercenaire latin légèrement armé en garde l'entrée. Deux personnes y travaillent derrière des bureaux. Un citoyen grisonnant reçoit les clients et essaye de répondre à leurs besoins commerciaux ou à leurs demandes de renseignements. Ils fixent à ceux qui veulent signer un contrat un rendez-vous durant la matinée, où son maître reçoit. Un affranchi, reconnaissable à son bonnet, s'occupe des gens de la compagnie, recevant équipages et marchands.

En attendant leur tour, les visiteurs peuvent s'installer dans l'antichambre ou s'asseoir sur les banquettes situées sur le palier. Une grande porte, au fond de la pièce, donne sur une cour intérieure propre aux corporations, où les affaires qui leur sont communes peuvent être traitées tranquillement.

Rencontre

Lors de leur visite des lieux, les personnages pourraient croiser sur place Caius Charis Trebanius, un des neveux prometteurs de la famille. Il ne les connaît sans doute pas, mais ce sera l'occasion de faire monter la tension, tout particulièrement s'il arrive à l'improviste alors que les PJ tentent de se faire passer pour les hommes de son oncle. Un ou deux esclaves de combat l'accompagnent, afin de montrer la puissance de la famille. Caius peut s'enquérir à voix haute de l'avancement des opérations, ce qui permettrait d'aiguiller les personnages s'ils sont perdus.

Un voleur particulièrement habile pourrait même essayer de lui voler son sceau à ce moment, même si l'opération serait particulièrement dangereuse.

Comment en apprendre plus sur la statue ?

Pour obtenir de la compagnie des renseignements sur la statue, plusieurs solutions sont possibles :

0 - Prise de contact et « perche ». L'affranchi de la société renseigne les PJ sans problèmes sur les capacités de sa société. Il peut leur expliquer, au gré de la discussion, que des contrats allant du transport au dépôt sont rédigés et gardés ici jusqu'à ce qu'ils soient soldés. Les PJ peuvent aussi apprendre que *La Naiade* est arrivée finalement en avance, le matin même, une autre course ayant été annulée au dernier moment.

1 – Baratiner. Les personnages arrivent à faire croire qu'ils travaillent pour la famille Trebanii, grâce au nombre de détails qu'ils connaissent sur la statue. Ils peuvent alors apprendre où elle sera entreposée (entrepôt XII), sans savoir qu'elle est en plusieurs parties. On leur précise qu'ils pourront en prendre livraison uniquement avec le sceau des Trebanii.

2 – Corrompre le personnel. Selon votre humeur vous pourrez rendre cette tentative plus ou moins dure. L'enfant pourrait être payé pour voler dans la salle d'archives le fameux contrat (un as pour le petit gourmand) ou l'affranchi pourrait donner lui-même les informations, contre une somme plus importante d'environ trois ou quatre as.

3 – Effraction. Les personnages, après avoir compris que le contrat est gardé dans la salle d'archives, peuvent tenter de le subtiliser. Le jour, les légionnaires arriveraient très vite. La nuit, la place est encore régulièrement parcourue de patrouilles et de passants. En revanche les jardins intérieurs sont vides et permettent de rentrer par derrière. Pour y accéder, les personnages devraient contourner le pâté de maison pour monter sur les toits par un endroit plus discret et ainsi rejoindre les jardins. Un maître de jeu torve rajoutera dans le siège de la compagnie un chien de garde ou une patrouille de mercenaires dans les jardins, plus pour presser les personnages que pour les découper en morceaux !

La Naiade

Les PJ souhaiteront peut être rencontrer l'équipage du navire. Celui-ci a été vidé d'une partie de sa cargaison et attend une livraison de céramiques avant de repartir. On peut trouver les marins et le capitaine sur le bâtiment ou dans un des thermopolium du port, « La Langouste ». D'origine achéenne, l'équipage couturé de cicatrices ne semble pas d'une intégrité à toutes épreuves. Loquaces, les marins diront après quelques godets de vin tout ce qu'ils savent aux PJ : l'injuste concurrence des Cartagues, l'insupportable manie des Latins à se mêler de ce qui ne les regardent pas en Achée. Si les questions se font plus précises, ils confesseront que la statue a été débarquée en deux fois et que le buste et la tête ont été remis à une riche veuve du nom de Trebanii qui habite en ville.

Récupérer les bras et les jambes du sénateur...

L'entrepôt XII est sur un des quais. Premier problème, le port est cerné par des remparts pour obliger les marchands à payer les droits de douane. Y entrer est simple, mais les légionnaires contrôlent les cargaisons qui sortent. Pour sortir, il faut





une autorisation de la douane, ce qui nécessite l'acquiescement d'une taxe et de la patience. Le sésame n'est en effet donné qu'au bout de plusieurs jours d'attente.

Les personnages ont à ce moment là deux solutions :

- Voler la statue dans les entrepôts et trouver un moyen de la sortir rapidement de l'enceinte.
- Attendre que les Trebanii la sortent eux-mêmes et tenter de leur voler entre Etherne et Ostia. Mais les risques de confrontations directes et de combat sanglant seront alors beaucoup plus élevés.

Voler la statue dans l'entrepôt

L'entrepôt XII est souvent en activité, mais apparemment moins bien gardé que d'autres. S'y introduire de jour avec beaucoup d'assurance et de baratin pourrait être suffisant, mais un échec pourrait mener à une arrestation rapide. De nuit l'endroit est fermé, même si sur d'autres quais il y a toujours de l'activité. La serrure de la porte de côté a une résistance de 13, alors que la porte principale est fermée de l'intérieur par une lourde barre.

A partir du moment où les personnages connaissent l'emplacement des deux parties de la statue, il n'y a pas de problème. Mais s'ils ignorent la localisation du buste, ils risquent de fouiller en vain tout l'entrepôt et de ne trouver que les bras et les jambes... A eux de mener l'enquête pour le retrouver, quitte à retourner à la **Filipii**, où à interroger les marins de *La Naïade*.

Sortir de l'enceinte

Plusieurs solutions doivent être possibles pour sortir la statue sans payer les frais et attendre l'autorisation des autorités (alors qu'après le vol les Trebanii vont activer tous leurs contacts sur place pour retrouver l'œuvre) : les mesures prises concernent surtout de grosses livraisons et pas de « petits » paquets. Heureusement les bras et les jambes de la statue prennent moins de place que le buste !

Exemples :

- Recouvrir le chariot de foin (peu cher) et y placer les pièces. Avec un peu de chance...
- Prendre une barque pour sortir discrètement du port pour aller « pêcher » et baratiner la sentinelle de garde (ou la payer...). La statue devra alors être passée en plusieurs fois.
- Tenter de passer par les égouts (qui doivent être clos à une ou deux reprises par des grilles de fer avec des serrures de difficulté 13). N'oubliez pas qu'ils sont remplis de milliers de rats. Un tout petit peu d'angoisse à ce moment peut être bienvenu (un cadavre d'égoutier dévoré par des rongeurs, des bêtes de taille inhabituelle, des comportements étranges...). Et puis il s'agit d'égouts : des matières peu ragoûtantes flottent un peu partout et l'odeur est pestilentielle.

Tenter de voler la statue après sa sortie d'Ostia

L'autorisation de la douane arrive cinq jours après l'arrivée des personnages. Les fonctionnaires en charge de l'affaire sont irascibles et ne laisseront filtrer aucune information avant de délivrer le document aux représentants des Filipii, dûment identifiés avec un sceau ou par la présence d'un membre connu de la famille.

Après quoi tous les éléments de l'œuvre sont chargés dans un chariot tiré par deux bœufs, tenus par un charretier trapu et escorté de dix mercenaires.

La route d'Ostia à Etherne est très fréquentée. La seule opportunité d'embuscade ou de vol discret sera au relais situé à mi-chemin, pendant que certains des hommes iront chercher quelque chose à manger.

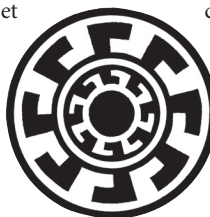
Pour arriver à avoir une chance de dérober l'objet à ce moment les PJ devront utiliser leurs potestas pour rallier le maximum de monde ou les personnes les plus compétentes. Ce peut être l'occasion pour le maître de jeu de faire apparaître les différences entre connaissance, compagnon et ami aux yeux des joueurs. Certains répondront immédiatement alors que d'autres faibliront devant la difficulté de la tâche ou exigeront de fortes sommes.

Dans tous les cas, une intervention musclée sera difficile, car sur la route des patrouilles de légionnaires ne sont jamais bien loin et le trafic est dense.

Folbia Iria Trebanius

Localiser la riche cousine du patriarche des Trebanii n'est pas difficile. Il suffira d'interroger des marchands ou des citoyens d'apparence riche sur le forum ou de se renseigner auprès des fonctionnaires de la Curie, qui connaissent de tête et de nom la plupart des notables. Les thermes constituent un espace de discussion ouvert de détente et de sport où l'on pourra engager la discussion facilement avec d'autres personnes de bons rangs. Des personnages non joueurs rencontrés dans des lieux plus populaires aiguilleront les PJ sur les endroits cités avant.

Elle possède une grande villa non loin du forum Elluste qui, dit-on, comprend ses propres thermes. On sait de la femme qu'elle est veuve, riche et...peu farouche. Elle a financé de nombreux spectacles dans la cité, comme des parades, des représentations théâtrales ou des banquets publics. Elle organise également très régulièrement des soirées dans sa propriété. Le fait qu'elle sorte peu de sa villa a en revanche limité sa popularité auprès de la plèbe, en la rendant un peu distante. On ne lui connaît pas d'opinion politique tranchée, mais on la dit en mauvais terme avec la partie la plus conservatrice de son clan. Son libertinage présumé serait à l'origine de ce différend.





Quelques invités de Folbia...

Arius Perestre : ce fils d'un Latin et d'une Antioque est un des nombreux armateurs de la cité. Les traits du visage sévère au repos, mais souvent souriant, Perestre est un homme ouvert, qui voyage souvent sur la Mer Intérieure. Agé d'une quarantaine d'années, il fut dans le passé l'un des nombreux amants de Folbia, comme nombre de personnes dans la salle... Il a gardé pour elle une grande tendresse et lui rapporte souvent de ses voyages des objets exotiques dont elle est friande.

Lydia Sebalis Masuus : cette jeune fille de famille sénatoriale est d'une curiosité sans limite et d'une intelligence vive. Sa beauté subtile n'est pas non plus pour déplaire... Folbia a pressenti en elle une recrue au grand potentiel pour le culte de Dionysos et elle souhaite se rapprocher d'elle. De son côté, Lydia est séduite par le personnage de maîtresse femme de la veuve Trebanii, qui semble échapper à certaines rigidités de la société. Il ne reste plus qu'à sceller leur rencontre par un événement fort.

Caius Charis Trebanius : le jeune homme est également présent à la fête de sa grand-tante, en tant qu'hôte et membre de la famille. Élevé dans un milieu austère avec pour seule fantaisie le culte des ancêtres, il découvre un peu choqué l'ambiance orientale et sensuelle de la soirée. D'un autre côté il ne peut être que troublé par la beauté de certaines danseuses et, pourquoi pas, de la belle Lydia... S'il soupçonne et reconnaît les personnages, il sera tout de suite plus concentré et tentera de leur tendre un guet-apens à la sortie de la villa.

Naerus Baltrus : ce modeste mais talentueux artisan a vainement essayé de s'habiller correctement pour la soirée. Plus qu'intimidé par le spectacle et les invités, il a du mal à lancer la discussion sur autre chose que la météo ou l'architecture locale. Maçon, ancien élève d'un précepteur achéen, il a conçu les canaux du jardin de la villa qui, par un ingénieux système de digue, reproduisent les crues et les décrues du fleuve l'Ardane en Orient.

Rencontrer la veuve Trebanius

Comme de nombreuses personnes aisées, Folbia reçoit ses clients et toutes les personnes désireuses de s'entretenir avec elle pendant la matinée. Il est donc possible de la rencontrer dans sa propre villa, pour peu qu'on ait un prétexte crédible (se faire passer pour un artiste qui cherche un protecteur ou qui veut jouer dans une de ses soirées, quelqu'un qui a besoin d'argent, qui cherche du travail etc.⁷²). Folbia reçoit ses clients un par un. A leur entrée dans la villa, les PJ invités pourront apercevoir dans le hall les deux parties assemblées de la statue (buste et tête), présentées en une sorte d'exposition temporaire.

Les couloirs de la résidence sont décorés de manière très raffinée par des ensembles de fresques et de mosaïques colorées. Les pièces de réception, aux couleurs chaudes, sont parées de tissus orientaux éthérés et de vases exotiques.

Folbia reçoit d'ailleurs ses invités dans son triclinium⁷³ une pièce confortable jouxtant un jardin intérieur, piscine comprise.

Si vous vous sentez d'humeur coquine, vous pourriez d'ailleurs présenter au personnage invité une jolie jeune fille se baignant nue dans le bassin, en laissant planer le doute sur son identité, avant de faire entrer en scène la vraie Folbia...une dame plus

près des soixante ans que des vingt ! Malgré son âge, son regard dégage une grande force et on devine sans peine qu'elle dut faire des ravages sans sa jeunesse.

Sa réputation n'est pas volée et pour peu que le personnage soit séduisant et fin d'esprit, elle pourrait bien se lancer dans un petit jeu de séduction, galant mais affirmé. Elle sera tout d'abord intéressée par les compétences artistiques des PJ et ne manquera pas de remarquer un chanteur, une danseuse confirmée ou même un orateur talentueux. Au final, elle peut inviter le personnage (avec s'il le souhaite, quelques amis) à une réception à la villa, le soir même ou le lendemain (selon le timing des joueurs...).

Cette solution est la plus aisée, car elle permet d'infiltrer les personnages dans l'endroit en douceur. Même s'ils ne sont pas invités, la fête pourrait constituer pour eux une diversion. Parmi tous les invités, ils pourront toujours passer pour des amis ou des cousins lointains. Avant ils devront néanmoins entrer dans la villa de façon frauduleuse et se vêtir de manière appropriée...

Fête d'un soir

La veuve Trebanius a invité des gens d'origine très diverses, qui semblent refléter sa grande curiosité (voir encart). Une cinquantaine de personnes se pressent donc dans la grande salle de réception, qui a été aménagée pour l'occasion. Le tour de la pièce est

⁷² Les autres personnes qui attendent leurs rendez-vous, assises devant la villa, pourront donner de tels arguments si on les interroge, fournissant ainsi des exemples aux PJ.

⁷³ Salle à manger et espace de réception.





ETHERNE

ANNEXES



recouvert de coussins, afin de permettre aux invités de manger allongés et de nombreuses tables basses permettent de poser les aliments à portée de main, le tout éclairé par de grands braseros de bronze.

Après avoir reçu poliment tous ses invités, Folbia fait servir tout le monde et s'absente quelques minutes avec un de ses amis. C'est l'occasion pour chacun de discuter avec son voisin et un joyeux babil s'élève de l'assemblée.

Folbia revient enfin et prend place debout derrière une table de marbre massif (d'ailleurs plus proche d'un autel que d'une table...). Alors que les invités deviennent au fur et à mesure plus attentifs, elle trace sur le meuble un cercle à l'aide de pétales de fleurs et y place deux couronnes végétales, tout en murmurant doucement, presque chantant des paroles rituelles difficiles à entendre.

Enfin elle se tourne vers l'assemblée et remercie Dionysos de sa bénédiction en une phrase bien tournée. Après quelques paroles gaies, elle demande enfin à l'assemblée quelles personnes doivent être élues roi et reine de la fête.

Les invités, dont une bonne partie semble bien connaître la tradition, braillent des noms à hue et à dia. En fonction des cris des personnages et de votre

humeur du jour, Folbia nomme donc une jeune femme et jeune homme, à qui elle demande de s'approcher (désigner certains de vos PJ ou Caius et/ou la belle Lydia peut être amusant...). Elle les couronne, en une parodie bon enfant, roi et reine par la bénédiction du dieu rieur.

Les mystiques reconnaîtront avec un jet de mysticisme difficulté 9 ce qui semble être un rituel de Dionysos, alors que les défenseurs de la Raison, tiquant au mot bénédiction et à l'aspect mystique, pourront tenter un jet de logique pour contrer le rituel. Folbia est effectivement une initiée de Dionysos expérimentée⁷⁴ et sans complexe.

Le rituel, s'il a fonctionné, donne un bonus de +1 à toute action participant à la bonne ambiance de la fête et aux relations humaines (à l'exception de la compétence Négociation).

Son petit neveu ne manquera pas d'être surpris par cette entrée en scène, même s'il sait que sa tante a mauvaise réputation au sein de sa famille. La caricature du couronnement, sérieuse et comique à la fois, lui semble peu à propos pour représenter un concept aussi grave que la monarchie⁷⁵. La référence à Dionysos est également pour lui tout simplement décadente...

Folbia Iria Trebanius

Compétences : Latin 5(10), lire et écrire Latin 4(9), Achéen 4(9), lire et écrire Achéen 3(8), Sassanide 3(8), histoire 4(9), étiquette 7(12), éloquence 6(12), négociation 6(11), commandement 4(10), charme 6(12), géographie 4(9), intendance 4 (9), science : psychologie 6(11), science : médecine 4(9), équitation 3(7).

Mystères : Foi 5, mysticisme 6.

Ascension : rang 4, influence 10.

Commentaires : Folbia est lassée depuis de nombreuses années du monde de la politique. Toujours un peu à part dans sa famille elle a décidé de consacrer sa fortune au mécénat des arts et des lettres. D'un caractère ouvert, curieux, elle a beaucoup souffert des pressions de ses parents et s'est « recréée » son propre monde à Ostia, notamment en s'appuyant sur les membres du culte de Dionysos. Elle souhaite désormais oublier le tumulte du siècle et se consacrer à ce qu'elle pense être le bonheur des hommes à travers une conception ouverte des arts. Elle accueille ainsi chez elle de nombreux artistes, aussi bien populaires que plus élitistes.

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total
Initiative :	6		
Défense passive :	3		
Poignard	2	3	5 (dég : 4)
Esquive	2	3	5

Attributs

Puissance :	2
Endurance :	2
Rapidité :	3
Précision :	3
Perception :	5
Instinct :	4
Intelligence :	5
Charisme :	6
Volonté :	5

Seuils
Mort : 22
Critique : 17
Grave : 12
Légère : 7
Armure : 0

⁷⁴ Son score de Foi est de 5, sa compétence de mysticisme de 6. Elle vient de lancer le rituel de « Jour de fête », expliqué dans la section sur Dionysos.

⁷⁵ Bref, il est un peu coincé le garçon et il se prend la tête pour un rien...

⁷⁶ Pour les musiques, on pourra penser à « Civilisation » sur l'album de Conan ou les morceaux les plus gais de l'album Aion de Dead can Dance.

⁷⁷ Entre autres spectacles, on peut également penser à de petites pièces jouées par des comédiens.





Et puis, enfin, le repas commence. Des joueurs de harpes et de cymbales rythment les premières heures⁷⁶, alors que des danseuses occupent régulièrement l'espace central. Si les PJ se sont introduits en prétendant être des artistes on leur demandera de faire un numéro, sous les yeux attentifs de l'assistance... C'est là l'occasion de se faire remarquer par une bonne prestation ou d'être chassé sous les quolibets ! Puis, la soirée allant, le protocole est rapidement oublié grâce au vin libatoire. Le roi et la reine de la soirée sont invités à passer parmi tous, accordant qui des danses, qui de longues discussions. Les baisers de moins en moins volés viendront plus tard⁷⁷, alors que les personnages se diront sans doute que le moment est venu de passer à l'action.

Placée au centre de l'atrium, la statue est en effet souvent entourée d'esclaves ou de convives jusqu'au milieu de la nuit. La moitié des invités est alors assommée par l'alcool, alors que Folbia s'est retirée avec un cercle d'amis initiés pour une soirée privée, sans doute plus mystique que vraiment charnelle (mais vous pouvez laisser les PJ fantasmer... l'esprit masculin est si faible...).

Le moment est donc propice. Si vous souhaitez donner quelques frissons aux PJ, quelques personnages pourraient menacer de les surprendre, que ce soit un esclave ou un des invités.

Folbia elle-même ne se préoccupe pas vraiment du devenir de la statue. Bien qu'elle apprécie sa re-

marquable réalisation, elle regrette son thème politique. Pour peu, elle lui aurait même dessiné une moustache... Un peu de chaos est loin d'effrayer les initiés de Dionysos et si elle devinait l'intention des personnages, il y aurait une chance qu'elle leur facilite la tâche afin de jouer un dernier tour à son pompeux cousin.

Rentrer à Etherne

Le reste de la route, une fois sortie de la cité, peut être sans problème, à moins que vous ne souhaitiez rajouter une dernière rencontre avec des gens des Trebanii lancés à la poursuite des PJ (comme une bagarre au relais).

Sinon la prochaine étape est chez l'Achéen Péracle de Chios. Artiste surexcité et nerveux en société, il est pris d'une grande concentration lors de son travail. Son atelier n'est qu'une vaste salle haute de plafond, dans laquelle les œuvres achevées, en travail ou abandonnées se succèdent en une étrange galerie.

L'homme est très impressionné par la statue, qu'il reconnaît bien dans le style de l'école de Phidias, même s'il y a incontestablement quelque chose de différent à celle-ci... La retailler pour adapter le buste du patriarche des Sapulii est pour lui un véritable crève cœur, mais enfin il se met au travail...

La mission est remplie et la statue est mise sous bonne garde en attendant une inauguration prochaine.

Orius Musca Sapulius

Compétences : Latin 5(11), lire et écrire Latin 4(10), Achéen 4(10), lire et écrire Achéen 3(9), Cartague 3(9), histoire 4(10), étiquette 7(11), éloquence 8(12), négociation 8(13), commandement 6(10), charme 3(7), géographie 4(10), intendance 5 (9), science : psychologie 4(9), loi 5(11).

Ascension : rang 4, influence 10.

Commentaires : cet individu fat et répugnant est le dernier patriarche d'une longue lignée autrefois réputée. Mais les coffres des Sapulii ont été vidés lors de paris malencontreux dans les affaires étrangères et la perte d'une société de publicains qui leur était attachée. L'argent de la famille n'est même plus suffisant pour la maintenir dans l'ordre sénatorial. Seul le soutien de grandes familles et la corruption de certains censeurs a permis le maintien de ces privilèges. Orius est un renard : il joue à la fois des missions qu'on lui confie comme source d'informations et de pressions, tout en devant garder la « confiance » de ses alliés. Sans eux, jusqu'au moment où il aura remonté le patrimoine de la famille, il pourrait bien être traîné devant les tribunaux et condamné à une mort douloureuse. Il ronge son frein en attendant mais ne résiste pas à l'idée de faire un mauvais coup aux Trebanii, ses ennemis héréditaires.

Compétences de combat

	Score	Attribut	Total	Seuils
Initiative :	6			Mort : 23
Défense passive :	3			Critique : 18
Glaive	2	3	5 (dég: 5)	Grave : 13
Poignard	2	3	5 (dég: 4)	Légère : 8
Esquive	2	3	5	Armure : 0

Attributs

Puissance :	2
Endurance :	2
Rapidité :	3
Précision :	3
Perception :	4
Instinct :	4
Intelligence :	5
Charisme :	4
Volonté :	6





Quelques jours plus tard...

«- Gloire éternelle soit rendue aux Héros de la République ! »

«- Gloire ! » répétèrent les douze licteurs.

A cette dernière salve, l'intendant fit signe au contremaître de haler la statue. Bien loin du regard des nobles spectateurs, des esclaves bandèrent tous les muscles de leurs dos et, tirant sur un solide jeu de cordes, commencèrent à hisser la statue vers le toit du palais consulaire. Une pluie de pétales lancée par de jeunes filles enveloppait l'œuvre d'art, alors que des chanteurs rappelaient la carrière du sénateur en une version épurée de manière surréaliste pour ceux qui la connaissaient.

De sa litière Orius Musca Sapulius se délectait littéralement du spectacle, ses bonnes joues rondes et rouges semblant exprimer un plaisir simplement enfantin... Une foule de plébéiens, avinée par ses soins, exprima bruyamment sa joie quand la statue rejoignit enfin le toit.

Montée sur un corps athlétique de marbre et de porphyre, la vieille tête ronde du nouvel élu du palais consulaire contemplait le paysage. Une nouvelle journée commençait dans la capitale de la République...

Annexes

La statue et son créateur, Terelon de Chios

Elle représente le patriarche des Trebanii en légat militaire, cuirasse sur le torse et bâton de commandement à la main. La pose est magistrale, le regard sévère. C'est toute la détermination et la gravité des vieilles familles républicaines qui transparaît

avec elle. Chaque membre pèse dans les vingt kilos et le buste en fait soixante.

La réalisation est impeccable. Techniquement, c'est l'œuvre d'un artisan confirmé. Mais plus encore, elle dégage une impression étrange. D'elle émane littéralement les concepts qu'elle incarne : dignité, gravité, honneur et sacrifice. Et un peu de folie.

Cette inspiration est subtile, naturelle quand seules les pièces principales sont assemblées (tronc et buste). Mais l'œuvre une fois toute entière marque le spectateur. Sans doute les PJ ne la verront-ils pas ainsi, à moins qu'ils n'échouent à leur mission ou qu'ils fassent un « test » (la tête finale étant un rajout).

La statue doit sa réalisation à un artiste achéen encore méconnu, Terelon de Chios. Ancien élève de Phidias, il devint un sculpteur compétent, mais trop fantaisiste au goût de son maître. Peu discipliné, ambitieux, il s'attachait à réinventer les règles d'or de l'art, sans toutefois y arriver. Il attribua rapidement cet échec au carcan des règles artésiennes et se retourna vers les dieux, abandonnant la Raison. Sa nouvelle foi apparut bientôt au jour et sa situation se dégrada jusqu'à ce qu'il fut renvoyé des ateliers de Phidias. Il se mit alors à son propre service, décidant de créer des œuvres à la fois inspirées des règles de la Raison et consacrées des dieux.

Après des années d'essai infructueux, Terelon vient enfin de trouver les bonnes formules tant mathématiques qu'ésotériques. Ces premières réalisations doivent lui permettre de financer prochainement son grand œuvre. Mais c'est une autre histoire...

Le poinçon de Terelon est la lettre Tau (T) dans un cercle. Il est en général placé sur le socle et sur les parties qui ne sont plus visibles après assemblage.





Bandes dessinées

- **Alix**, pour la variété des voyages, les reconstitutions et les histoires parfois fantastiques.
- **Astérix**, pour ses mélanges entre actualités et antiquité, ainsi que l'équilibre entre reconstitution et accessibilité.
- **Murena**, pour l'implacable milieu du pouvoir et la reconstitution de la Rome impériale.
- **Vae Victis !** Pour la décadence et la liberté.
- **Slaine**, pour les combats sauvages ou épiques dans la tradition celte.
- **La gloire d'Héra**, pour sa tragédie grecque.

Films

- **Gladiator**, pour ses effets spéciaux, le masque de Tigrus le gladiateur, la fin tragique et le rêve de la République.
- **Alexandre**, pour ses reconstitutions tout de même fidèles et ces moments de vies arrachés à l'Antiquité.
- **Spartacus**, pour la lutte désespérée, les gladiateurs et les esclaves dans l'antiquité.
- **La chute de l'empire romain** et tous les vieux péplums, pour la grandeur des forums en carton-pâte et des légionnaires alignés, épaules contre épaules, acclamant les empereurs.
- **Princesse Mononoké**, pour la Pannonie, avec ses forêts primordiales, ses mystères et ses peuples.
- **Les Téléfilms Massada**, pour le génie bâtisseur de l'armée romaine.

Musiques

- **Dead can dance** et **Lisa Gerrard**, pour les ambiances mystiques (mais vous le saviez déjà...).
- **Les B.O de films** à thème médiéval ou antique.
- **La musique celte**, pour nos amis Chevelus ; ou **orientale**, pour l'empire scythe.

Jeux de rôle

- **Ars Magica**, pour la relativité des pouvoirs mystiques et son ambiance historique.
- **Légendes Celtiques**, pour sa vision historique et fantastique du monde celte.
- **Méga II**, pour le goût du voyage et du dépaysement (Sacrés Zoulous !).

Livres

- **Les Perses**, pour redécouvrir la riche histoire du Moyen-Orient et grandir vos Sassanides.
- **La Bible**, pour ses peuples orientaux et Iphidia.
- **L'Odyssée**, pour le périple maritime à travers un monde plein de merveilles et de dangers.
- **Le lion de Macédoine** et ses intraitables Spartiates, modèles des Irdiens.
- **Reconquérant** et sa première partie exaltante d'une nation « romaine » courant vers un idéal un peu fou.
- **Les princes d'Ambre**, pour leurs complots inégalés.
- Pour les plus courageux, **les presses universitaires** de votre Académie, pour tous les « vrais » renseignements sur la vie d'hier.
- Les revues **L'Archéologue**, **L'Histoire mondiale des conflits**, **Antique** pour les mêmes raisons.

Visites

- La vieille ruine à côté de chez vous, reste d'une grandeur passée et oubliée à laquelle nous devons le monde d'aujourd'hui, pour le meilleur et pour le pire.
- Une belle balade à la campagne, pour vous rappeler à quoi la nature ressemble en réalité...
- Notre monde, avec ses corporations, son pragmatisme, ses nouveaux empires et la lutte entre scientifiques et croyants...





A

Adebal : lieutenant d'un halacar (voir Cartago page 75). Ce peut être le commandant d'une galère, le chef d'une unité militaire ou marchande.

Affranchi : esclave libéré de sa condition par son maître. Chez les Latins, cela arrive couramment au bout d'une période de 20 à 30 ans de service. Les affranchis portent le bonnet phrygien.

Ambact : guerrier chevelu qui fait office de garde rapproché des nobles.

Antiochos : royaume achéen d'Orient, porté vers les plaisirs les plus subtils.

B

Bren : titre de grand chef de guerre chevelu.

C

Carnyx : instrument de musique chevelu. Longue trompe verticale à gueule d'animal fantastique.

Cartago : grande puissance maritime du continent noir, connue pour ses sanglants sacrifices humains et sa rivalité avec Etherne.

Céréides : fleurs de Cérès. Utilisées pour favoriser la fécondité.

Consul : plus haut dignitaire de la République, les deux consuls la dirigent pour un an.

Chalcée : région d'Achée et ancien royaume en pleine décomposition. Ses terres sont occupées par la République, l'Irdie et le royaume d'Antiochos.

Comices : élections des fonctionnaires et des responsables des cités et de la République d'Etherné. Les comices consulaires permettent aux citoyens les plus riches d'élire les hauts magistrats, alors que les comices plébéiennes, ouvertes à tous les citoyens, font élire les fonctionnaires de moins hauts rangs.

Comitium : bâtiment public ou pièce où ont lieu les élections dans la République.

Cunlhar : homme sans honneur pour les Chevelus, comme un traître ou un guerrier lâche.

Curadmir : la meilleure pièce de viande réservée à l'invité d'honneur lors des banquets chez les Chevelus.

Curie : assemblée des notables d'une cité et lieu qui héberge les débats.

D

Décurion : membre du conseil municipal

Dignitas : tradition latine de dignité et d'austérité dans les vieilles familles républicaines.

Domus : maison latine

Duumvirs : « maires » d'une cité.

F

Flamine : notable local d'un clergé latin. Le flamine peut avoir en charge un temple ou être au service d'un pontife.

Forum : espace public destiné au commerce et à la politique. Cette place est souvent entourée des principaux bâtiments de la cité, comme la curie, les temples ou les échoppes des marchands.

H

Halacar : chef d'une maison marchande cartague. C'est un personnage important, qui ne craint que les prêtres et les autres halacars les plus puissants.

Haruspice : oracle capable de lire l'avenir dans le vol des oiseaux ou les entrailles des animaux sacrifiés.

Herkato : cité située sur les côtes des Terres Froides. Fondée par les Cartagues, elle a pris ensuite son indépendance. Elle est connue pour être un



grand marché du mercenariat, où de nombreuses compagnies viennent proposer leurs services.

I - J

Insulae : immeuble allant jusqu'à quatre étages, contenant plusieurs appartements.

Janitor : concierge, gardien de la porte. Son nom vient du dieu Janus, maître des portes.

L

Lares : on désigne par ce nom l'ensemble de petites divinités et d'esprits attachés à un lieu. Les domus comportent toujours un endroit où l'on rend hommage aux dieux Lares afin qu'ils protègent la maison.

Laticlave : bande rouge sur les toges qui indique le rang de sénateur de son porteur.

Légat : titre équivalent à général dans l'armée latine.

M

Macellum : marché couvert.

Mantica : deux sacs attachés l'un à l'autre. On en met un devant, un derrière l'épaule ou un sur chaque épaule.

Maris : sanctuaire dédié à Bellone, en Illyrie.

P

Pannonie : pays nordique recouvert d'une immense forêt, en partie colonisée par les Latins, mais hantée par des tribus hostiles et des animaux aux tailles peu communes.

Plèbe : le peuple latin, formé par les citoyens.

Pontife : haut dignitaire d'un culte latin.

Précepteur : philosophe, érudit qui défend la Raison contre la croyance en toute forme de mysticisme.

Préfet : grade latin important, il est utilisé dans le civil et le militaire. Les préfets d'ailes sont des officiers supérieurs de cavalerie. Les préfets urbains peuvent se retrouver en charge d'une cité coloniale ou d'un aspect de la gestion de la cité.

Préteur : juge.

Publicain : riche citoyen membre dirigeant d'une société privée payée par l'Etat pour assurer des charges habituellement publiques, comme la levée d'impôt.

Phalange : formation achéenne de combat serrée dans laquelle les guerriers forment un carré de boucliers hérissé de lances.

Q

Questeur : fonctionnaire chargé des finances, du prélèvement des impôts à la garde du trésor.

S

Salve ! : Salut !

Sarcina : perche de bois en T sur laquelle on accroche ses baluchons et ses affaires pour les transporter sur l'épaule.

Sebaciaria : milice assurant la sécurité dans les cités latines.

Sénateur : membre de l'élite politique latine, il dirige en partie la République en votant au Sénat.

Spatha : épée longue latine de cavalerie.

Spirarachès : celui qui conduit une troupe, un chœur. Ici l'initié qui guide un rituel collectif.

Stade : unité de mesure qui vaut deux cents mètres.

Stratège : officier supérieur achéen.

Strigile : ustensile latin. Sorte de racloir souvent en cuivre, utilisé pour retirer vieilles peaux et huiles sur le corps après une séance d'exercice.

T

Terres Chevelues : régions forestières à l'Ouest de la République, appelées ainsi à cause de leur flore abondante et des cheveux longs de ses habitants.

Terres Froides : territoires situés à l'est de l'Achéa, au-dessus de l'empire sassanide, peuplés de tribus belliqueuses souvent en conflit entre elles.

Terres Incultes : terres arides au Sud des Terres Chevelues, leurs côtes abritent des cités achéennes, cartagues et autochtones alors que l'intérieur est peu connu.

Terres Intérieures : cette expression désigne l'ensemble des terres qui entourent la Mer Intérieure.

Terres Sacrées : haute chaîne de montagnes entre les Terres Chevelues et la Corne, réputée abriter les dieux.

Thermes : bains publics.

Thermopolium/thermopolia : débit de boisson et de restauration, ainsi qu'endroit de détente.

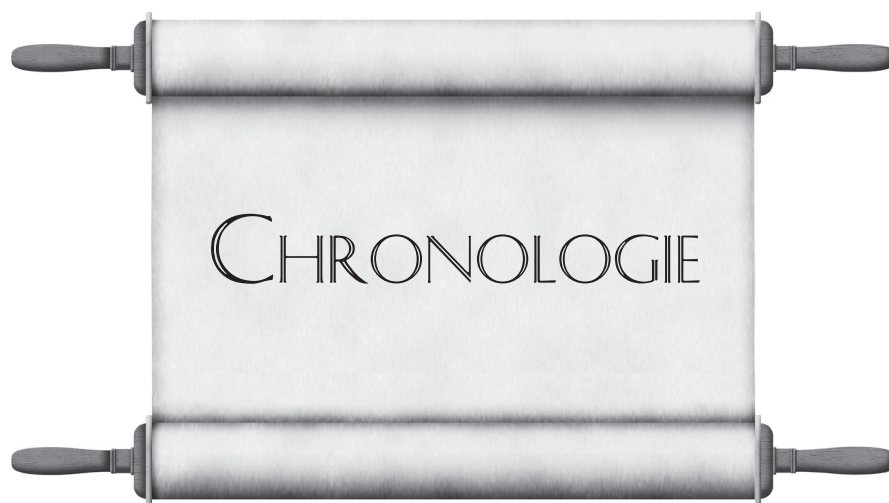
Tribun de la plèbe : politique élu par le peuple pour défendre ses intérêts au Sénat, il dispose d'un droit de veto.

Triclinium : salle à manger d'une villa. Des banquettes en U permettent aux convives de prendre place autour de la table et de manger allongés.

Trière : galère avec trois rangs de rameurs.

Triérarque : capitaine de vaisseau.





- **500 Avant Fondation (AF)** : malédiction d'Hammourabi sur le Pays du Fleuve.

0 AF : fondation de la cité d'Etherne.

202-264 AF : occupation de la cité d'Etherne par les Palestins et dictature de Tarquin le superbe.

250 AF : fondation du port d'Andagène et début des contacts avec les Achéens.

264 AF : renversement de Tarquin et naissance de la République.

436 AF : le précepteur Hédon arrive sur la côte antioque.

461 AF : guerre « de la chèvre » et fin de la conquête de la petite Corne.

472 AF : création de la ligue de Chalcée.

473 AF : premier traité d'alliance entre Etherne et Artésia.

476 AF : découverte d'Athelia par les Cartagues.

480 AF : premiers contacts avec les Cartagues.

501-525 AF : guerre agricole [destruction d'Astinsi en 501, siège d'Etherne en 520, destruction de Paleste en 525]. La citoyenneté est accordée à toutes les cités de la Corne.

579 AF : première chute d'Etherne pendant l'invasion du bren Aementhor.

565 AF : la ligue de Chalcée entre en régression après la bataille d'Ascède.

580 AF : réforme de l'armée par le consul Marius.

641-656 AF : grande guerre chevelue [disparition de la troisième cohorte et chute de Cambracte en 644, deuxième siège d'Etherne en 645, Claudius dictateur en 645, chute de Bodan en 646, Grande Alliance en 656] .

656 AF : assassinat de Claudius.

660 AF : affaire des dionysiaques.

669-670 AF : invasion de la Pannonie inférieure [grande défaite de Varus et abandon de la Pannonie supérieure en 670]

671 AF : sacrifice de Port-Teloa par les Cartagues.

678 AF : révolte des esclaves de Déra.

685 AF : mort du roi de Chalcée et éclatement du pays.

686 AF : aujourd'hui.



ETHERNE

ANNEXES





RÉSUMÉ DES RÈGLES DE COMBAT

Déroulement d'un tour :

- 1/ Éventuellement jet de surprise
- 2/ Jet d'initiative
- 3/ Actions des personnages

Jet de surprise

-**Initiateur** : jet de rapidité.

-**Autres** : jet d'instinct. Si score inférieur à jet de l'initiateur le personnage est surpris (-4 à son score d'initiative).

Le personnage avec le jet le plus important commence le tour et les points d'initiative des autres personnages au-dessus sont perdus.

Jet d'initiative :

(Rapidité x 2) + 1 dé 6 +1

Mouvements de défense

Esquive désespérée : niveau esquive + rapidité + 1D10 +2

Esquive complète : niveau esquive + rapidité + 1D10 -2

Esquive partielle : rapidité + 1D10 -2

Défense passive : score de rapidité.

Parade : on ne peut parer des armes que de taille égale ou inférieure ou l'arme se brise. Les catégories sont les suivantes :

- 1/ Ecrasement (ne peut être paré).
- 2/ Arme à deux mains (épée et hache)
- 3/ Arme d'hast et arme à une main.
- 4/ Arme de contact
- 5/ Poing nu (ne peut parer que les poings nus).
- * / Bouclier (pare tout sauf les écrasements).

Dégâts

Arme de mêlée et arme de jet : marge de réussite de l'attaque + puissance + dégât de l'arme.

Arme de siège, arc ou fronde : marge de réussite + dégât de l'arme.

Inconscience

À partir de 6 points de malus dus aux blessures faire un jet d'Endurance de difficulté 11. Réveil possible toutes les 5 minutes par un jet d'endurance de difficulté 12, dont la difficulté décroît d'un point toutes les heures.

MODIFICATEURS DE COMBAT

Terrain défavorable (broussaille, eau jusqu'au genoux, terrain légèrement glissant etc.)	-1/-2
Terrain très défavorable (pente sévère, patinoire...)	-3/-4
Terrain favorable (position supérieure, protection naturelle etc.)	+1
Visibilité assez mauvaise (crépuscule/aube/ éclairage à la torche/ nuit de pleine lune)	-2/-3
Visibilité mauvaise (Lune cachée en partie par les nuages, brouillard, pièce obscure)	-4/-5
Visibilité nulle (aveugle, yeux bandés)	-10
Blessure légère	-1
Blessure grave	-3
Blessure critique	-5
Cible immobile* (endormie, assommée, immobilisée)	+8

*La marge de réussite de l'attaque est au minimum de 1. Il y a donc toujours calcul des dégâts.



ETHERNE

ANNEXES



MALUS DES BLESSURES

Blessure critique	-5
Blessure grave	-3
Blessure légère	-1

CATÉGORIES D'ARMES DE MÊLÉE

Catégorie	Nom
1	Ecrasement
2	Arme à deux mains (épée et hache)
3	Arme d'hast et arme à une main
4	Arme de contact
5	Poing nu
*	Bouclier

DIFFICULTÉS DE TIR

Difficulté	
Portée courte (0-25% de la distance maximum)	10
Portée moyenne (26%-50% de la distance max.)	12
Portée longue (51%-100% de la distance max.)	16
Portée extrême (101%-120% de la distance max.)	20
Modificateurs	
Cible en mouvement	+2
Terrain obstrué	+1 à +5
Vision difficile * (brouillard, obscurité, ...)	+1 à +7

*Voir tableau des modificateurs de combat et inverser les scores

COÛT DES ACTIONS

Actions	Coût
Combat	
Attaque ou parade : voir tableau des armes en annexes	De 4 à 7
Esquive désespérée	7
Esquive complète	3
Esquive partielle	2
Défense passive	0
Retirer une arme de son fourreau / s'armer	2
Changer d'arme	3
Mouvement (une fois par tour)	
Sprinter (jet de compétence athlétisme)	4
Se relever après une chute	4
Mouvement normal (égal à puissance x 4 mètres)	3
Mouvement prudent (égal à puissance x 2 mètres)	0
Autre action	
Observer	2
Dire une phrase (une fois par tour)	0
Toute autre action nécessitant un jet de compétence	3





ETHERNE

ANNEXES



LORICA (armures)

	Protection	Prix	Note
Armure de cuir	1	5 as	/
Hamata (cotte de mailles)	2	20 as	/
Squamata (écailles)	2	25 as	/
Segmentata (armure de bandes)	3	35 as	-1 en initiative
Cuirasse	4	80-120 as	-2 en initiative

ARMES DE TIR

	Initiative	Dégâts	Portée	Prix	Note
Arme de jet					
Projectile improvisé (pichet, tabouret etc.)	4	1	20 mètres	/	Adaptez les caractéristiques de l'arme à l'objet.
Couteau de lancer	4	2	20 mètres	5 as	
Sagaie	5	3	40 mètres	8 as	Hast
Pilum	5	3	40 mètres	5 as	Hast, Sécurité
Francisque	4	4	15 mètres	9 as	
Chien de fer	4	4	15 mètres	20 as	
Fronde	3	6	100 mètres	5 sesterces	Usage restreint
Balle de fronde				1 sesterce	
Arc					
Arc court	4	6	120 mètres	4 as	
Flèche				4 sesterces	
Arme de siège					
Scorpion (baliste)	4	18	150 mètres	300 as	Recharger prend 25 points d'initiative.
Carreau				2 as	

Notes :

Armes de tir

Sécurité : la pointe métallique du pilum est reliée au manche par un clou en bois depuis la réforme du consul Marius. En conséquence, le clou se brise lors d'un impact de la pointe rendant l'arme inutilisable jusqu'à ce qu'un nouveau clou soit posé. On empêche ainsi les ennemis de retourner les pilums contre les légionnaires.

Chien de fer : il s'agit d'un couteau de jet adungai avec trois lames placées autour d'un centre de gravité.

Usage restreint : seuls les personnages qui ont payés à la création l'avantage frondeur peuvent utiliser cette

arme. Cela reflète les nombreuses années d'entraînement qu'il a fallu pour former un tireur efficace.

Armes et boucliers

Hast : cette arme est soumise aux règles sur les armes d'hast, reportez-vous au paragraphe correspondant dans le chapitre combat.

Assommant : cette arme augmente d'un point le seuil de difficulté du défenseur pour résister à un assommement.

Alliage : les épées chevelues sont fabriquées avec les secrets de fabrication des forgerons dans un alliage unique. Elles ne se brisent pas à la parade. Elles ne sont confiées qu'à des membres de la tribu du forgeron.





ARMES ET BOUCLIERS

	Initiative		Dégâts	Prix	Note
	Attaque	Parade			
Armes à deux mains					
Hache à deux mains	7	6	6	25 as	
Vouge cartague	7	6	5	45 as	Hast
Bâton long	5	4	2	5 sesterces	
Armes à une main et armes d'hast					
Pilum (en mêlée)	5	4	2	5 as	Hast
Épieu	5	5	3	6 sesterces	
Gourdin	5	5	3	6 sesterces	Assommant
Lance/trident	5	4	3	7 as	Hast
Sagaie	5	4	3	8 as	Hast
Glaive	5	4	3	20 as	
Hache	6	5	4	6 as	
Spatha (épée longue de cavalerie)	6	4	4	40 as	Rare
Épée chevelue	6	4	4	60 as	Alliage
Arme de contact					
Petit gourdin	4	4	1	3 sesterces	Assommant
Pugio (dague)	4	4	2	6 as	
Poings nus	4	4	0		
Cestus	4	4	1	3 sesterces	
Attaques d'animaux	4	/	Voir profil	/	/
Boucliers					
Scutum (bouclier de bataille)	4	4	1	10 as	+2 en parade, -1 en initiative
Clipeus (bouclier moyen)	4	4	1	5 as	+1 en parade

Techniques de combat

Assommer : attaque avec trois points de malus. En cas de succès le défenseur fait un jet d'endurance contre le jet d'attaque du personnage (+1 si utilisation d'un gourdin ou petit gourdin). Si le défenseur échoue il prend une blessure légère et tombe dans l'inconscience. Pour reprendre conscience le personnage doit tenter un jet d'endurance contre le score du jet d'attaque toutes les 5 minutes minorées d'un point à chaque nouvelle tentative.

Charger : Mouvement d'au moins 5 mètres en

première attaque. Donne +2 aux dégâts, -2 à la première défense.

Charge de cavalerie : jet d'équitation pour jet de combat (écrasement), dégâts de base égaux à l'endurance de la monture x 2.

Désarmer : malus de 6 points à l'attaque. En cas de succès le défenseur perd son arme.

Franchir la garde d'une arme d'hast : jet d'attaque avec 2 points de malus. Le défenseur a alors un malus d'un point à ses jets de combat avec cette arme, sauf s'il rétablit sa distance par un jet similaire.

Immobiliser son adversaire : la cible doit être





ETHERNE

ANNEXES



soit inattentive, soit seulement armée d'une arme de contact ou à mains nues. Si l'adversaire est attentif et armé avec une arme à une main ou plus, il faut d'abord *le désarmer* pour tenter de l'immobiliser. Lorsque l'adversaire est désarmé, faire un jet de pugilat pour saisir l'adversaire, puis un duel de pugilat pour l'immobiliser.

Se battre à mains nues : malus de -2 au personnage qui se bat à mains nues contre un personnage armé. Des mains nues ne peuvent parer que d'autres mains nues.

Viser à l'arc : 1 point de bonus au tir par point d'initiative supplémentaire au coût du tir. Le maximum est égal au niveau de la compétence utilisée.

TABLE DES ÉCHECS CRITIQUES

D10	Résultat
1-2	Crefius ! Le personnage a glissé sur un noyau d'olive, probablement d'origine étrangère. La perte d'équilibre lui fait perdre son action et deux points d'initiative pour ce tour.
3	Mon bras ! Le mouvement de l'arme du personnage ou son esquive a été particulièrement brutal et ses muscles le lancent douloureusement. Il a un malus de -1 jusqu'à la fin du combat avec son bras d'armes. Surpris, il perd également deux points d'initiative.
4	À moi la légion ! Un peu trop d'élan et le personnage tombe par terre cul par-dessus tête. Il perd 3 points d'initiative et est à terre.
5	Swiiipp !! Le personnage lâche son arme, mal assurée. Surpris, il perd 3 points d'initiative et son arme se trouve à 1D10 mètres de lui. S'il se bat à main nues un de ses vêtements se dégrafe ou lui tombe sur les pieds. Il doit réussir un jet de précision de difficulté 14 ou perdre 4 points d'initiative. En cas de succès il se rétablit et perd seulement 3 points d'initiative.
6	Argh ! Le personnage se blesse avec son arme par une fausse manœuvre et encaisse une blessure légère.
7	Quo vadis ? Pas très alerte ou très fougueux le personnage se trompe de cible et blesse l'ami le plus proche, lui infligeant une blessure légère avec son arme, si besoin en la lâchant.
8	Excusez-moi ! Le personnage, poussé dans la mêlée, tombe quasiment sur un de ses adversaires et se fait une blessure légère et perd également 3 points d'initiative.
9	Bellone me prenne en pitié ! Une suite de faux mouvements font subir au personnage une blessure grave, qui le jette au sol. Il est considéré à terre.
10	Je vois la lumière ! Le personnage glisse sur une carapace de tortue, se rattrape en s'appuyant sur un allié qu'il blesse légèrement et s'empale sur son arme en blessure grave avant de tomber tout de même par terre, perdant 4 points d'initiative.





LANGAGE

Vocabulaire

Ad honores : « Pour l'honneur. »

Ad glades ! : « Aux glaives ! ». Par extension veut dire « aux armes ! »

Aeternum vale : « Adieu pour toujours. »

Ave ! ou Salve ! : « Salut ! »

Dixi : « J'ai dit. » Formule par laquelle on finit un exposé.

Juro : « Je le jure ! »

Lupa : louve, prostituée.

Quid novi : « Quoi de neuf ? » Formule de salutation familière.

Sebaciaria : vigile, milicien latin.

Thermopolium : taverne latine.

Villa : grande propriété à la campagne.

Vixit : « Il a vécu. » Formule pour annoncer la mort de quelqu'un.

Proverbes et citations latines

Ars longa, vita brevis : « L'art est long, la vie est courte. »

Asinus asinum fricat : « L'âne frotte l'âne. » Se dit de deux personnes qui s'adressent des éloges exagérés.

Caveant consules : « Que les consuls prennent garde ! » Formule du Sénat pour désigner un dictateur. Par extension expression annonçant une crise.

Cedant arma togae : « Que les armes cèdent à la toge. » C'est à dire que le pouvoir civil reprenne le dessus sur le militaire.

In cauda venemun : « Dans la queue le venin. » Expression qui désigne la queue du scorpion et, par analogie, toute chose qui commence bien et se finit mal.

Mors ultima ratio : « La mort est la raison finale de tout. » Tout prend fin par la mort.

Oderint, dum metuant : « Qu'ils me haïssent, pourvu qu'ils me craignent. » Citation attribuée à Tarquin le Superbe.

Plaudite cives : « Citoyens, applaudissez ! » Mots par lesquels les acteurs, à la fin d'une pièce, demandaient au public d'applaudir.

Vae victis : « Malheur aux vaincus ! »

SOCIÉTÉ

Protocole

On utilise...

« **Votre excellence** » pour un sénateur.

« **Noble...** » pour une personne de famille sénatoriale.

« **Votre sagesse** » pour un flamine, un pontife ou un érudit.

« **Citoyen(ne)** » pour une personne du peuple.

Coutumes

Citoyenneté : les citoyens se distinguent par le port de la toge. Les enfants portent jusqu'à leurs seize ans une « bulle » d'or ou de cuir autour du cou qui marque leur statut de futur citoyen. Les citoyens sont recensés par zone par les censeurs.

Classe sénatoriale : les membres de la famille d'un sénateur se distinguent par un triple nom. Les sénateurs portent une bande pourpre sur leur toge qui signale leur fonction.

Gravitas : tradition des vieilles familles sénatoriales qui donne pour modèle une attitude de rigueur, de noblesse, de sobriété au service de l'État.

Officiers : ils portent leurs glaives à droite alors que les légionnaires le portent à gauche.



Age :
Culture :

Intelligence :
Charisme :
Volonté :

Guerre	Niveau	Attribut	Total	Voyage	Niveau	Attribut	Total
Athlétisme (pui.end)*				Conduite d'attelage (ins)			
Compétence d'arme				Connaissance du milieu (ins)			
- arme				- milieu			
- arme				Équitation (ins)*			
Ésquivé (rap)*				Évaluation (per)*			
Manoeuvre (ins)				Géographie (vol)*			
Premiers soins (ins)				Langue étrangère (vol)			
Pugilat (pui)*				- langue			
Stratégie (int)				Nager (end)*			
				Navigation (ins . per)			
Science et artisanat	Niveau	Attribut	Total	Observation (ins .per)*			
Alchimie (int . pre)				Orientation (ins .per)*			
Art (ins . pre)				Pister (ins . per)*			
Artisanat (pre)							
Dressage (ins)				Société	Niveau	Attribut	Total
Ferme (ins . int)				Charme (cha)*			
Médecine (int . pre)				Commandement (cha)*			
Science (int)				Commerce (vol)			
				Éloquence (cha)*			
Filouterie	Niveau	Attribut	Total	Enseignement (vol)*			
Contrefaçon (pre)				Étiquette (int)			
Crocheter (pre)*				Histoire (vol)*			
Détrousser (pre . ins)*				Intendance (int)*			
Déguisement (int . pre)*				Lire et écrire (vol)			
Discrétion (ins)*				Loi (vol)			
Feinte (int)				Négociation (int)*			
Jeu (ins)*							

* compétence naturelle : le personnage a par défaut en total son attribut attenant - 2

Nage (pui)



Etherne



ASCENSION

Renom :

Influence :

Potestas :

RAISON / MYSTÈRES

Tendance :
Compétence

Foi :
Foi +(Logique ou Mysticisme) :

Vérité :

RELATIONS

	Nom	Métier	Localisation
Amis			
			
			
Compagnons			
			
			
Connaissances			
			
			
			
			
Ennemis			
			
			

AVANTAGES / DÉSAVANTAGES

SANTÉ MENTALE

Troubles mineurs	Intensité	Troubles majeurs	Intensité
.....			
.....			
.....			
.....			

EQUIPEMENT

Nom	Localisation	Valeur	Nom	Localisation	Valeur
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					